平成7年6月15日発行（毎月2回15日、30日発行）
第10巻第10号通巻144号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可



VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

GAMEST

15 JUNE. 1995 No.144

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本



特別付録
餓狼伝説3
ガイドブック

攻めてもよし!守ってもよし!!
なんでもおまかせミラクル攻略
餓狼伝説3
バーチャファイター2/X-MEN/鉄拳
ダブルドラゴン/エアーコンバット22
ギャラクシーファイト/タイムボカン/P47Aces
水滸演武/エレベーターアクション リターンズ
マッハブレイカーズ/ゴールデンアックス ザ・デュエル
セガラリー・チャンピオンシップ/ウルトラ警備隊
エースドライバー/バブルシンフォニー
アウトフォクシーズ/脳力向上委員会/ぷよぷよ通

ニューゲームジャングル
バーチャストライカー/クールライダース
バイパーフェイズ ワン/ステークスウィナー
エクストリームダウンヒル
そこぬけ対戦GAME/がんばれゴンタ!!2
対戦アイドル麻雀ファイナルロマンス2

空を、海を、時を越えて…今ここに最新ゲーム参上!!
STRIKERS 1945
ワールドヒーローズパーフェクト
ツインビーヤッホー!/ヴァンパイアハンター
風雲黙示録/サイバーボッツ/首領蜂
美少女戦士セーラームーン

天獅子悦也先生執筆巨編
龍虎の拳2
コミック 第17回

1995
5.30/6.15
5月30日、6月15日合併号
550yen 特別定価



TAITO F3 PACKAGE SYSTEM
テロ続発!
3人のプロフェッショナルに緊急出動命令下る。
EDIE BURRET
イーディ・バレット(伍長)
出身国:アメリカ(日系人)　年齢:21
特技:射撃　血液型:B
幼いころ母親を爆弾テロで失う。
入隊そうそう面倒に巻き込まれたときに
カート・ブラッドフィールドに助けられる。
茶道や生け花もこなす。
JAD THE TAFF
ジャド・ザ・タフ(特殊部隊長)
出身国:アメリカ　年齢:32
特技:爆発物取り扱い　血液型:O
明朗快活で正義感が強く、人望も厚い。
17歳で軍士官学校に入学し
メキメキ頭角をあらわす。
特殊部隊設立と同時に隊長に就任。
GO AHEAD!
KART BRADFIELD
カート・ブラッドフィールド(曹長)
出身国:不明　年齢:23
特技:格闘　血液型:AB
体制の枠にはまらない「はみ出し者」。
沈着冷静だがテロリストをゲーム感覚で始末する。
掴み所のない性格で隊には敵も多い。
凶悪な爆弾テロに立ち向かうため、
呼び集められた3人。
彼らの熱いハートに火がついたら最後、
テロリストを1人り残らず倒すまで
闘いは終わらない。
君はこの衝撃に耐えられるか。
ELEVATOR ACTION™
-RETURNS-
エレベーターアクションリターンズ
2P同時プレイ可能。コンティニュー／途中参加OK。
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP.1995 ※ゲーム内容及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。



キャッチ・ザ・ハート
TAITO
2P対戦・乱入対戦OK!
2P対戦、キレてハマって、さあ大変。
いま人気爆発中のパズルボブル。友達と勝負する2P対戦でキレたり、いろいろな必殺技を
開発してハマったりおもしろさ断トツ！消して消して消しまくって、おおいにアワを食おう。
パズルボブル
PUZZLE BOBBLE
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
株式会社タイトー

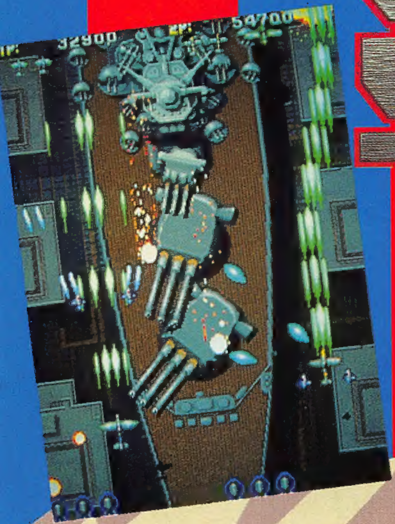
STRIKERS 1945

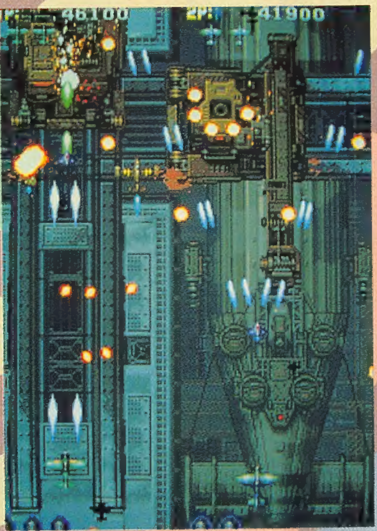
彩京の超硬派 縦シューティング

戦国エースで鮮烈なるデビューを飾った彩京からの新作縦シューティング第3弾。

担当：M.D.S-ジョッキー★笹岡

※画面はすべて開発中のものです。





このゲームの売り文句は〝硬派〟。イカス。

彩京の新しいシューティングの画面写真を入手!!

今回のコレは、画面を見てもらえば分かると思うが、戦国エースやガンバードとは、ガラリと雰囲気を変えた〝超硬派〟シューティングゲームだ。

しかも、タイトルからも分かるように、舞台は1945年、第二次世界大戦直後である。ゲーム中にも実在の兵器が多数登場するとあって、その手の軍事マニア卒倒ものか？（笑）

もちろんゲームスタイルは今までどおり、8方向レバー＋2ボタン、ボタンはショットとボムで、ショットボタンによる溜め撃ちもアリ、というわかりやすさ。

今回のこのストライカーズ1945は、自機のパワーアップの形態が今までのとは一線を画していて、これがこのゲームの核になると思われるのだ。

その新パワーアップはちょっと置いといて、ひとまずストーリーを紹介。

▲物語▼

1945年夏、第二次世界大戦終結。世界は一応の平和を取り戻したかに見えた。

しかし、かねてより各国の軍上層部と癒着が噂された謎の国際組織〝C.A.N.Y（キャニー）〟が密かに軍部を掌握、実戦配備に至らなかった新型兵器群をもって全世界を内側より転覆させんと策謀していた。

各国の不穏な動きをいち早く察知した連合軍司令部は秘密裏に全世界より選りすぐりの名戦闘機とそのパイロットを召集、〝C.A.N.Y〟に対抗すべく特殊部隊ストライカーズを結成する。

今ここに歴史の陰に隠された最後の世界大戦の火蓋が切って落とされる。

…なんと超硬派なストーリーだろう。

戦国エースやガンバードのころって世界観をちょっと気にしてた人もいたけど、これならOKって人も多いことだろう。中村博文先生のキャラが見られなくなるのはちょっとさびしいけどね。

これが新パワーアップの〝オプション〟

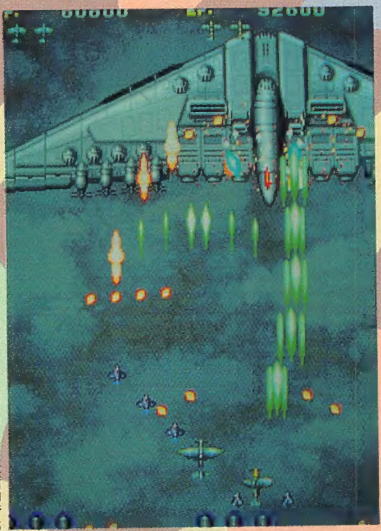
さて、お待たせしてしまって申し訳ない。このゲーム最大の特長とも言えるパワーアップを紹介してみよう。

このゲームでは、プレイヤーの自機自体のパワーアップというものの他に、パワーアップの段階ごとに、オプションが1段階につき1個ずつ装備されていく。

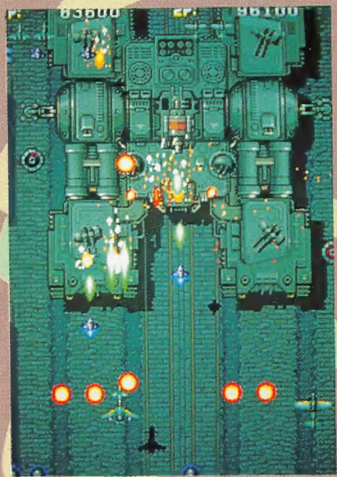
このオプションは、最大で4機まで装備される。したがってパワーアップは4段階ということになる。

また、このオプションは、選んだ自機によってフォーメーションが異なり、自機追尾型（グラディウスオプション型だね）のものや、側面後方装備型のものなどがあり、ショットの範囲などに影響してくるぞ。

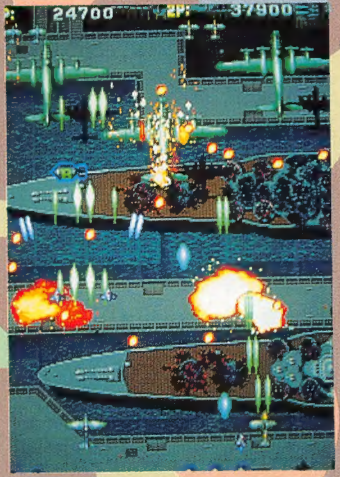
さらに、溜め撃ちも、〝溜め撃ち〟によってオプションによ



スピットファイアのオプションは自機追尾型。零戦は側面後方装備型だ。



零戦のオプションは敵をサーチする。画面はドイツステージボス。



スピットファイアのフォーメーション攻撃だ。広範囲をカバーするショットが撃てる。

るフォーメーション攻撃を加える〟という形になっている。もちろんこのフォーメーション攻撃もキャラによっての違いがあるので、どの自機を選ぶかが重要になってくる。このへんは今までの彩京シューティングとなんら変わりないだろう。

キャラ紹介

プレイヤーが選ぶことができるのは、左の6機の機体だ。どの自機も誰もが知っている有名な機体ばかりなので、好きなものを選ぶといいかもしんない。

まだまだゲームを見るまでは分からないが、とりあえず見た感じでは、サムライソードの震電か、メッサーシュミットあたりが良さそうと見たぞ。みなさんはいかがかな？ せっかく1945って名前だから、ライトニングを使いたいっていう気持ちも多少はあったりもする。

●メッサーシュミット　Bf109
最も小さい機体ながら1点集中型のフォーメーション攻撃が超強力。



●P-38ライトニング
性能、各種攻撃力のバランスがとれた機体。



●零式艦上戦闘機　52型
ボムの効果時間が長く、あらゆる状況に便利なフォーメーション攻撃。



●P-51ムスタング
敵弾防御効果のあるフォーメーション攻撃を持つ機体。



●局地戦闘機　震電　J7
一撃必殺ボム「真サムライソード」を搭載。



●スピットファイア
広範囲をカバーするショット、フォーメーション攻撃を持つ機体。



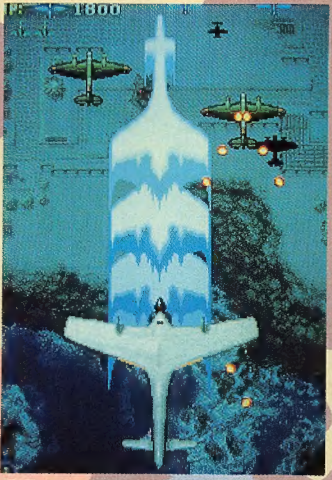
ステージ構成

今回は前半4ステージ（ランダムで出現、これも彩京のパターンだね）、全部で8ステージ構成。

2周めがあるかどうかは、まだ明らかにはなっていないが、多分あるだろう（？）。

このストライカーズ1945、今後も本誌でとりあつかっていく予定。

発売のほうは、6月中旬とのこと。待て!!



震電のボム攻撃。震電がサムライソードを撃つ、これ彩京の常識。



零戦のボムは名付けて〝ゴッドウィンド〟。画面中に放電、嵐を巻き起こす。



ステージ間デモには攻撃目標のグラフィックが。うーん硬派だ。

ガンバード次世代機に移植決定!!

ここでいきなりお知らせだ。あの〝ガンバード〟が、セガサターンとプレイステーションの各機種への移植が決定したぞ!!

と同時に、彩京は家庭用にも参入したことになる。戦国エースやこのストライカーズも移植されるかもしれないぞ。てなワケで、それにともなって、テーマソングや意見、希望などを募集してしまおうというのだ。このテーマソングはゲーム中で実際に使用されるのだ。

「よっしゃ！」と思ったキミは、今すぐ64ページのとじ込みハガキに、アンケートの答えを記入して送ろう！

応募してくれた人には、彩京さんからステキなプレゼントが用意されているので、どしどし応募しよう。

プレゼント内容は、

●ガンバード業務用基板1名
●ガンバードオリジナルテレホンカード　20名

である。テレカは読サビで売ってるのとは違う非売品だぞ(当然)。締め切りは5月末日消印有効だ。

●イラストも同時募集

また、彩京では、ガンバードのイラスト募集キャンペーンも行っている。

こちらも賞品が用意されている。詳しくは48ページの彩京の広告を見てくれ。



ガンバードの基板だ！
オレもほしー！



英雄たち再び!

WORLD HEROES PERFECT

ワールドヒーローズパーフェクト

JETから1年。待ちに待っていたWHシリーズが、ついに復活するぞ!

担当:爆燃え(バーニング)MOMO

※画面写真は開発中のものです

出るぞ、出るぞ!ついに、ADK「ワールドヒーローズ(WH)シリーズ」の最新作が!「WH2JET」に続く、WHシリーズ第4弾。その名も「ワールドヒーローズパーフェクト(以下WHP)」だ!

どれだけ新しくなったか、まあ見てってちょうだいよ!

それは、一通の手紙から…

暗黒武闘会から一年…。全世界に平和が戻り、自らの時の流れに帰って行った英雄たちのもとに、またしてもブラウン博士からの手紙「第三回世界英雄大会」の招待状が届いた。

修行の成果を試す者、ライバルとの決着をつけようとする者、それぞれの決意を胸に英雄たちが集結する。

それを聞きつけたゼウスたちも、前回の雪辱を期すべく乱入をたくらむ。

すでに、波乱含みの大会…。だが、真の恐怖はそれだけではなかった!

爆熱英雄伝復活!

今回も全世界、全時代の英雄たちに招待状を送り、やってきたのは14人。伊賀忍者の服部半蔵、爆熱忍者・風魔小太郎、柔道の申し子・出雲良子などなど、WH2のときのキャラが、そのまま登場だ。

そして、ゼウスの送り込んだ刺客、ジャックとリョフも乱入してくる。

これで総勢16人。この16キャラを、プレイヤーキャラとして操作することができるぞ。

第三回世界英雄大会ルール説明

- 勝負は99秒を1ラウンドとする。
- 合計3ラウンド対戦し、2本先取りしたほうを勝者とする。
- 時間切れの場合は残り体力の多いほうをそのラウンドの勝者とする。
  また、双方が同じ体力の場合は引き分けとする。
- 4ラウンドを経過して勝者が決定しない場合は双方引き分けとし、2人とも出場権利を失う事とする。

それでは諸君の健闘を祈る

Brown Suger

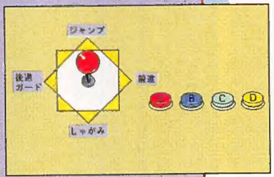
ブラウン・シュガー



あいつらが、帰ってきた!超燃えだぜ!

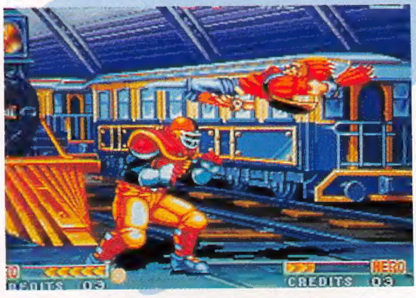
ワールドヒーローズ パーフェクト 操作方法

Aボタン:弱パンチ
Bボタン:中パンチ
Cボタン:弱キック
Dボタン:中キック
A+Bボタン:強パンチ
C+Dボタン:強キック



レバーを素早く➡➡:ダッシュ
レバーを素早く⬅⬅:バックステップ

A+B+Cボタン:エクストラアタック
B+Cボタン:挑発(レバー方向でポーズを選択)



ジャックのニースマッシャーは、空中で出せるように…。



通常技、必殺技も新しくなったぞ。

WH操作システムが進化した！

WHシリーズ中、一番変化したと思われるのが、WHPの操作方法だろう。

ネオジオの4つあるボタンの内、3つしか使わなかったWHシリーズ。しかし、今回は4つ目のボタン（Dボタン）もフル活用するぞ。

そして、WHの特徴であった、ボタンの押す長さで、技の強弱をつけるという操作方法も、まったく新しいシステムになったのだ。

操作方法は図を見てもらえれば分るとおり、「真侍魂」方式だ。中攻撃が追加され、強攻撃をすぐに出せるようになったことにより、通常技攻撃方法のバリエーションが格段に広くなるだろう。

新システム搭載！

毎回毎回、何かしら新しいシステムを取り入れているWHシリーズ。今回も数多くのシステムが追加されているので、それを紹介してみよう。

●ヒーローゲージシステム

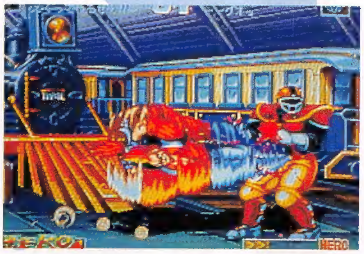
WHPでは、体力ゲージのほかに、キャラクターの闘気を表す「ヒーローゲージ」というゲージが存在するのだ！

これは、攻撃や必殺技を出すと上昇していき、ゲージが満タンになるといろいろと効果があるぞ。

特定の必殺技がパワーアップし、派手に変化したり、ヒット数が増大したりする。また、通常技の威力なども上昇するぞ。

ほかに、通常ではダウンしてしまうような技を受けても倒れなくなったりするのだ。

こうなると、ゲージMAX状態での攻防が、とても重要になってくるだろう。


パワーMAXのニースマッシャーは、こんな技になるのだ！

MAXになったゲージは、特定の必殺技を出すことで消費してしまう。

●エクストラアタック

ABCボタン同時押しで出るこの技は、キャラクター毎に異なる、特殊な技のことである。

その効果は様々で、服部半蔵ならば通常攻撃を強制的にキャンセルすることのできる「疾風の術」。出雲良子ならば、相手の攻撃を受け流して投げることのできる「出雲流受け流し投げ」といったものがあるのだ。

今回は、このエクストラアタックの使い方が重要になりそうだぞ。


新しくなった精霊アタックを、エクストラ技で返すジャンヌ様。

●空中ガード

その名のとおり、空中でガードができるのだ。どの程度の性能なのかは、まだ不明。


キッドのシャークキックは、空中ガード可能のようだ。

●ガードはじき攻撃

なんと攻撃の中には、相手のガードを崩すことのできる、「ガードはじき攻撃」なるものがあるのだ。

この技を使って相手のガードを無効化させ、その隙に技を決めたりできそうだ。ガードばかりしている、待ち野郎対策としてバッチリだね。

●飛び道具そらし&破壊

前作では、相手の飛び道具を直前でガードするとはね返したが、今回はダメージを受けずに後ろにそらすようになったのだ。

また、特定の通常技で飛び道具を破壊することもできるぞ。

さて、どうだったかな？まだまだシステム面、キャラクター面で不明な点が多いが、どのように変化したかはだいたい分かってもらえたと思う。これからもドンドン紹介していくので、期待していてくれ！

WH特集だー！ ADKの小部屋

あのWHが復活！つーことで当然、小部屋も復活するわけだ。うむ。

担当：ラジオ聞いた？緊張しまくり男MOMO

超期待せよ！

いやー、ついに出ましたな。WHシリーズの最新作、「ワールドヒーローズパーフェクト（以下WHP）」が！

まだ一発目の紹介、つーことなので大したことは書けなかったけど、どうだったかな？期待できるでしょ。

「早くプレイしたいよー」と心の中で叫んでいる読者ちゃんもいると思うけど、発売日はまだ未定。6月までには出ていると思うんだけどね。

なにはともあれ、発表されたのだ。これで肩身の狭い思いをせずに、ADKの小部屋が復活できるのだ（今まで狭かったからね…）。

ということで、みんなからのハガキを随時募集しとります。イラスト（カラー、モノクロどっちでも可。でも、カラーのほうがいいかも）、切り絵、文章ネタ、ADKに関するものならなんでもOK。4コマなんかでもいいよ（ハガキサイズなら）。

それと、前回から募集している「タイトル」も待ってます。イラストの中に「ADKの小部屋」とタイトルを入れてくれればOKだ。

採用された方々には、「ADKオフィシャルブック」をプレゼントします。

つーことで、みんなのハガキ待ってるよん。

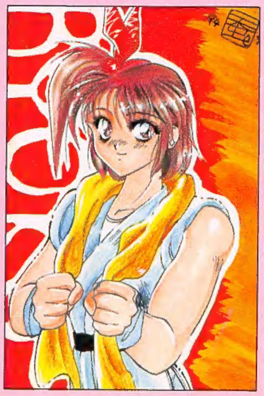


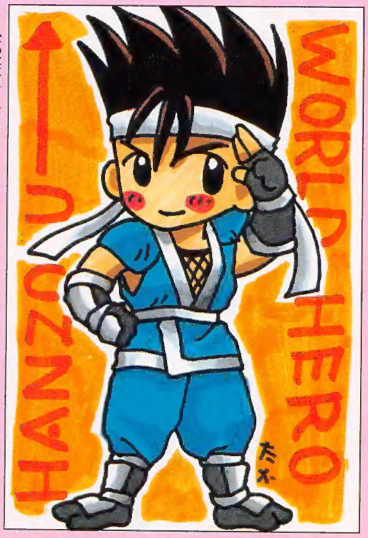
➡（香川県　煌月明隆さん）今回はWH特集つーことで、WHイラストばかり集めました。



⬆（大阪府　南義仁兵衛さん）なにー久々だと！毎号買ってよ！そして、投稿してね！

⬇（兵庫県　蚕中彼方ちゃん）もうおなじみの彼方ちゃんです。ちょいと古いのを引っぱり出してきました。





➡（北海道　高奈夕美子さん）カラーイラスト？全然平気ですんで、ドンドン送っちゃってください。今回は常連さんばかり（新人は一人だけ）でしたな～。

ついに発売!もうやるしか
ツインビーヤッホー! ふしぎの国で大あばれ!!

TM

**待ちに待ったヤッホー!が遂に発売となった。
今回は2、3面を攻略してみよう。**

担当:M.D.S.ージョッキー★笹岡

まずは前回をさらっとおさらい

前回、ため分身を使っていこう、と書いたのだが、前回を見逃してしまった人や、読んでいない人のために、もう一度だけおさらいをしてみよう。

この攻略の前提としての装備は…**"ため分身""共用ボタン"**を使用しているものとして進めている。

ため分身は、バリアをつけながらでも分身が付けられるという利点があるため。

共用ボタンは、片方のボタンでためを作りつつも、もう片方のボタンで攻撃できるという利点があるためだ。

前回の補足

えー、発売バージョンになって、ため分身の仕様がさらに変更されていたので、それに対しての補足を。

今までの記事中では、"分身を持っているときにバリアを取っても得点になるだけ(57300点)"と書いていたが、発売バージョンでは、分身が付いているときにバリアを取ると、**"分身が消えてバリアが付く"**ように変わった。


分身のときにバリアを取ると…


バリアが付いて分身は消えてしまうのだ。

逆に、バリアが付いているときに緑ベルの分身を取ってしまうと、**"バリアが消えて分身が付く"**ようになってしまう。

これがなにを意味するのかというと、**分身を一度付けてしまっても、バリアに変えるのが可能になった**ということである。今まではため分身を一回飛ばさないと、バリアを付けられなかったので、これは大きな変化だ。

ため分身以外の装備の場合はなお重要。今までは一回分身を取ったら死ぬまで外せなかったのだから、はっきり言って大助かりである。


以前はバリアが一生取れなかったのだから、成長したね。

というワケなので、ため分身を使用していれば、バリアを付けてから分身が付けられるので、いつでも気がねなくバリアを張れるという、なんともオイシイ設定になった。

しかし、その分57300点を取る機会が減ってしまった。だが、これはこれでまた面白いかもしれない。

1つ気をつけなければいけないのは、分身とバリア両方装備している場合、緑ベルを取ってしまうと、バリアが消えてしまうことになる。これはちょっとソンなので気をつけよう。


ため分身でやっているときに分身取っちゃうと…


バリアが消えてしまう。損した。

補足その2

前回の攻略で、共用ボタンによる利点を紹介した。

そのとき、"本体からの弾は出せない"と書いてしまったが、実際には、本体からでも、サブウェポン(両手に持つ地上アイテム)の弾なら出せることがわかった。


ためながらでも、ファイアが撃てる。これは大きい。

なので、両手に攻撃アイテムを装備しつつ、片方のボタンでためつつ、もう片方のボタンで攻撃、という技ができる。

で、危なくなったらためてるボタンを離して、ため攻撃を発射するのだ。これで前半ステージは楽勝!

地上アイテムはこれを取るべし

またまた前回のことになってしまうが、前回言ったバルカンとスプレッドボムの装備は、ベルの色が合わせにくいとの不評をいただいたので、変えることにする。

バルカンだと、余計にベルに弾が当たってしまうのである。

そこで私がオススメするのは、ファイアを装備する方法。

ファイアなら、**ベルに当たることがないので**、ベル調整がしやすい。


ファイアはベルを撃てない。これで色調整。

おまけに、威力もかなりあるので、オススメ装備といえるだろう。

チャンスがあったら、常に片手にはファイアを装備しておくことを心がける。もう片方の手にはスプレッドボムがオススメ。

だけど、気をつけないと、すぐに誤って別の装備になってしまう。地上アイテムは常にチェックしながら取りに行こう。


地上アイテムは常にチェックしながら取ること。

隠れキャラについて

普通にプレイしていると、いきなり何もないところから、ピヨコーンと変なのが飛び出してくることがある。

これは実は隠れキャラで、ボーナスになる。出現場所が決まっているので、覚えてしまおう。


1回撃つと出現して、もう1回当てると得点になる。

また、2面には隠れ攻撃アイテムの「ミカエル」も隠れている。

ミカエルは、弾1発分のバリアとしても使えるので、非常に役立つアイテム。確実に取りたい。

今回の攻略マップのほうに


2面のココにある。バリアがなかったら取ろう。

も、ある程度記入してあるので、それを参考にしながら、キミ自身の手で残りを記入していこう。

隠れキャラの見つけ方はカンタン。何もボタンを押さないところに、カーソルが現れたら、それが隠れキャラの出るところだ。ボムを撃って出現させよう。

…てなワケで、それじゃあ今回は2面から、攻略スタートォ。

2ステージ 遺跡

2面は、地上の敵がたくさん出てくる。

1面でちゃんとスプレッドを取っているかな?スプレッドがないと、地上の砲台に押されちゃって、満足にベルも集められないぞ。

A地点

雲がたくさん出るので、がんばって色ベルをたくさん取りたいところ。

しかし、空中の敵が当然出てきてジャマをする。

自機の周りを回転する敵(ミキサン)は、しばらくすると自機に向かって突っ込んでくる。

ファイアを持っていれば簡単に撃ち切れるのだが、ないとちょっとつらい。

こんなときは、画面の下に下がってしまおう。

こうすると、画面外に出てしまった分のザコは突っ込んでこないので、安全に避けられるというワケだ。復活時などに役立てよう。


囲まれたら、こうすれば…


こうなる。下からのザコはこない。

B地点

2面で要注意の砲台"どってぱん"が登場する。

スプレッドボムを持っておいて、速攻々々で倒してしまおう。

スプレッドがないと、弾のすき間をぬって前に出ないといけないのでツライ。

撃ち遅れて追いつめられてしまったら、ため攻撃で一掃してしまおう。ため分身のため攻撃は、地上の敵も倒せてとてもグゥである。

とにかく、2面はファイアとスプレッドのコンビに限る。絶対!!


スプレッドで速攻しないとツラくなる。


ため攻撃で一掃してしまえばいいぞ。

C地点 中ボス「デストン」

ブタ。小ブタをたくさん出してくるので、本体の動きに合わせて少しずつ引きつけてかわしながら撃ち込みまくろう。

炎を出してきたら、画面の端に逃げる。

このとき、画面の広いほうに逃げないと、小ブタとの合わせ技で追いつめられてしまう場合があるので注意。

ここもファイアがなかったらため攻撃でしのごう。しばらくすれば奴らは去っていってしまうぞ。


チョンチョンと少しずつ避けよう。


狭いと、小ブタに体当たりをくらう危険アリ。

D地点

「なーべ」がたくさん浮いていて、さらに、「コブチャン」がたくさん突っ込んでくるので、早めになーべを倒しておかないと、コブチャンに突っ込まれても逃げ場がないっつー場合があるぞ。

ここで色ベルが出たからといって、あせって取りに行くとコブチャンの餌食だぞ。


バリアが出たからといって取りに行ってはいけない。

E地点

お皿の上に砲台がギッシリと盛りつけてあるところ。

ここもスプレッドで速攻か、引きつけてため攻撃かで対応しよう。忘れてると追いつめられる。


まん中さえ壊せば全滅してくれるぞ。

ボス 多足戦車「ファンファン」

谷底に降りると、ボスの登場。この前にベルラッシュがあるので、バリアを張りたい。一応バリアなしでもいけるが念のため。

このボスは、第1段階のときがポイント。

この段階は大した攻撃をしてこないのだが、この段階のうちに、中央についている8つの砲台を、すべて破壊しておきたい。

なぜなら、第2段階の攻撃を避ける際に、この砲台の弾がくると非常にジャマッケだからである。

なのでここでもスプレッドボム大活躍である。なるたけ前に出てスプレッドを落とそう。なかったらため撃ち開放はいつものとおり。


スプレッドで中央の砲台をかたづけろ!

ひとつ注意したいのは、画面の下にいるザコたち。こいつらをボムで倒すと、地上アイテムを出すので、それに気をつけていないとせっかく持ってきたスプレッドがほかの武器に変わっちゃう恐れがある。気をつけよう。

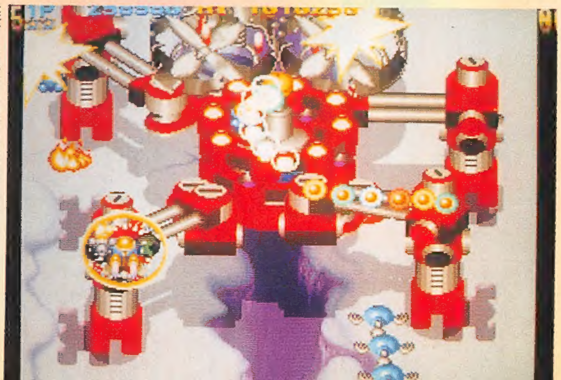
第2段階では、中央からくる連なった弾を左右に誘導しながら撃ち込もう。あまり大きく動いて誘導してしまうと、その分弾が広範囲に広がってしまうので適度に揺さぶろう。

3~4回避けて、危なくなってきたら、ためを開放して弾消し&撃ち込みだ!

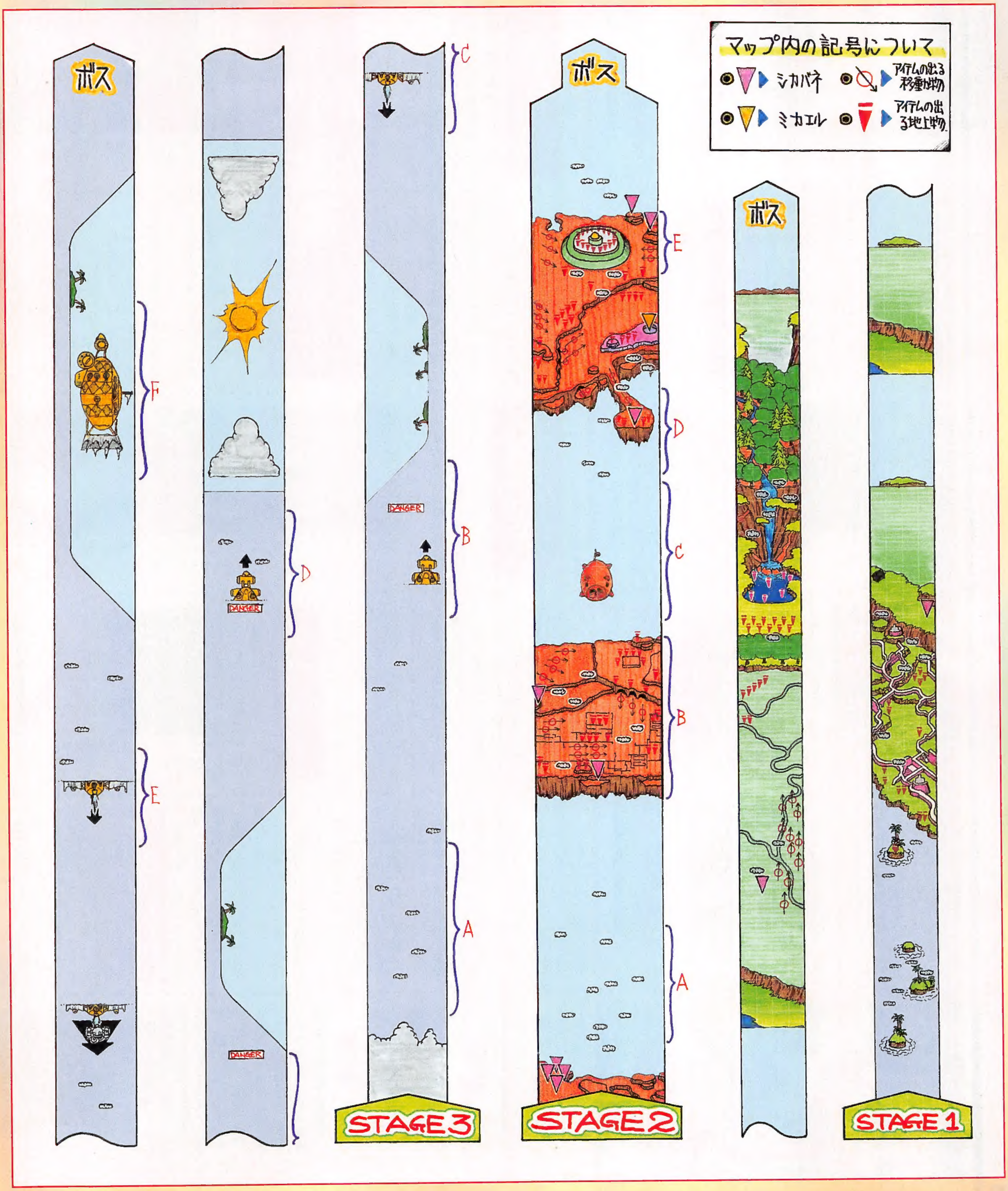
前半でちゃんと砲台を壊しておけば、そんなに怖いボスではない。


ザコの出すアイテムを取らないように。


小さく左右に揺さぶりをかける。


避けられない程になったら、ため攻撃で弾消し。

※ステージマップは次ページにあります。


マップ内の記号について
シカバネ
ミカエル
アイテムの出る移動物
アイテムの出る地上物
ボス
ボス
ボス
A
B
C
D
E
F
DANGER
STAGE 3
STAGE 2
STAGE 1

3ステージ OVER THE SEA

3面は強制スクロールで流されるところがあるので、ちゃんと覚えていないと体当たりしてしまうところアリ。マップを活用しよう。

でも覚えてしまえばだんだん楽になってくる面だ。ため撃ちを使う場所を決めて、ため分身のため時間の長さを補っていこう。

A地点

始まってすぐには、敵は出てこないので、このスキにバリアを取っておくこと。このへんから弾数が増えてくるのでバリアがないとさすがにキツイぞ。


開幕でバリアをキープ。

B地点

前からはザコビー、右下からはビスマルクが攻撃してくる。


砲台が見えたらため攻撃だ！

右下からの砲台の弾が出てきたら、ためを開放しよう。ビスマルクからの弾を消してくれるので役に立つぞ。ザコビーの弾は撃ち壊せるので落ちついて。

ため攻撃で一掃したら、ビスマルクが体当たりをかましてくるので左上に逃げよう。

C地点

再び、今度は前方から、ビスマルク&ザコビーの攻撃。ザコビーは下にいるときはボムでも倒せる。例によって地上アイテムを出すので変なのを取らされないように。

ビスマルクの砲台が顔を出したら、再びここでため攻撃だ！ためは1回開放したら、すぐさままたため直していくようにする。これは基本だ。


ここも砲台が見えたらため攻撃。

D地点

ビスマルク3度登場。今度は下からだ。

ザコビーが前からたくさん出るので、キツイときはここでため攻撃してもよい。出来れば砲台が出るまで引きつけたほうがイイが、ここは引きつけすぎて死ぬ可能性があるから早めに使ってしまってもよいのだ。


ザコビーに囲まれたらため攻撃。そして…

そしたら、ビスマルクから大量の弾がくるのだが、これは画面中央の死角（写真参照）に入ってしまおう。ここにいれば安全だ。


砲台からの弾はここで避ける。これで安心。

E地点 ブラックツインビー

こいつがけっこー最初のうちのライバルだ。

なるべく大きく動いて、弾にすき間を作らせよう。で、そのすき間を抜けつつまた左右に大きく避けるのが基本。

しかし、こいつはたまにパンチをしてくるので、画面の端にいると追い詰められてしまう。パンチがきたときいつでも避けられるよう、画面のまん中あたりで戦うのがよさそうだ。


パンチは速いので気をつけて。2連発も注意。

パンチは、2連発でくることもあるので、1発かわしたからといって安心しないこと。スピードが速いので反応を素早く行おう。

このあと出てくるビスマルクは、ここにくるまでにため攻撃で砲台をちゃんとツブしていれば問題ないハズ。危険ならため攻撃を使おう。

F地点

ここのちょっと前に出てくる雲のベルは、色をかえてるとすぐ流されていって取れなくなっちゃうので、妥協して黄色で取るのが安全策。


ここのベルが逃がしやすい。速攻で取る。

さて、ビスマルク最後の抵抗だ。

ここのレーザー、ランクが上がってるとキツイ。ため攻撃1回じゃ壊れないので、多少は避けてから引きつけてため攻撃しないとダメである。

ただ、ため攻撃でこのレーザーは消せるので、"危なくなったらため開放"の方針で行こう。


危険なときは即ため開放。

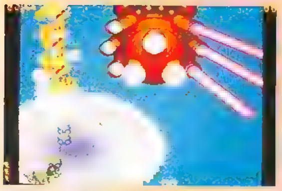
ボス 高速攻撃機テルピッツ

このボスでも、ファイアとスプレッドのコンビが超役に立ってくれる。

この3面では、地上の敵がザコビーしかいないのにスプレッドをここまで持ってきたのは、こいつを倒すためだ。

テルピッツは、左右の発射口からミサイルを発射して、画面の左右から（ランクが上がってるときは上下からも）ミサイルを飛ばしてくる。

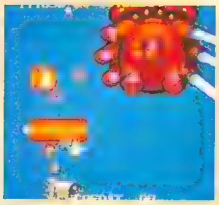
このミサイルは、画面に出た瞬間の、まだ小さいうちなら、地上判定なので、ボムで壊すことができるのだ。


スプレッドで早め早めに壊していけば安心。


この出た瞬間をボムで攻撃だ！

なので、スプレッドボムをできるだけ画面の前に出て撃ちまくり、ミサイルを出現直後に壊してしまおう。

撃ちもらした分は、ファイアで壊してオッケー。それでも危険になったなら、最後の手段としてため攻撃を使ってグゥ。


撃ちもらした分はファイアで。最後は溜めだ。

ノーミスだとかなりキツイ避けになるが、スプレッドとファイアをここまで持ってこれるかが勝負である！がんばれー!!

死んだときの復活も、サブウェポン一つで楽になる。手は大事にしよう。では。



ゲーメスト&コミックゲーメスト共同企画
速報!
ゲームファンのための投稿雑誌
新発売!!!
カラー巻頭3大特集!
"闇のイラスト&コスプレ大募集キャンペーン"作品満載
「ヴァンパイア ハンター」
イラスト&サイドストーリーでいっぱい!
「餓狼伝説3」
誌上対決!最強ヴァンツアー決定!!
「フロントミッション」
表紙はワ・タ・シ!
その他、プロレスラー＝ザ・グレート・サスケ
声優 松本梨香も登場だ!
みんなで創る雑誌
GAMEST WORLD
ゲーメストワールド
定価540円
投稿募集中!!

5月25日発刊決行 ゲーメストムック Vol.10ヴァンパイアハンター

ムック発刊記念 レッツでゴーだぜ!! ビクトル君 立志編



特報!!発売日が決まったガンス

「みなさん、こんにちは。本日は内神田は新声社より、〝ヴァンパイアハンタームック編集担当はオレだったらオレだデスマッチ〟を実況生中継でお送りします。

お、早くも勝者が決まったようです。最後に残った男、あのだらしない鼻血の流し方は…前回のヴァンパイアの編集担当、アナーキャー松井のようです!!アナーキャーさんおめでとうございます!!前回より引きつづいての担当ですね?」

「こっつぁんです。しんどかったっす。ここがふんばりどころだと思ってがんばったっす。まわしをとられた時はもうダメかと思ったんですが、ねばって、三球目が外角の甘い球だったんで思いっきりスイングしました。ええ、ゾーンディフェンスはきつかったすけど、オフサイドトラップのほうが怖かったです。今日はキーパーがよく守ってくれて。FWの僕が第四コーナーを回った所で突然ゴン、って音がしてミラーに煙が見えたんです。で、エンジンが止まっちゃってリタイアですよ」

「相変わらずバカそうですが、本のほうは大丈夫なんですね?」

「もちろん。カプコンさん描き下ろしイラストをはじめ、各種データ、読者コーナーも充実の一言。前回好評だったあのコーナーや、このコーナーも、もちろんあります。毎度おなじみ開発者インタビューや、読者大プレゼントもバッチリさ!!と来たもんだ」

「ぬうう…そいつは期待できそうですね。もちろん攻略もバッチリですね?」

「チ、チ、チ、ハニー誰にむかって話してるんだい?ゲーメストがやる以上攻略だってもう、考えただけで…。ヴァンパイアハンターの独特のシステムもバッチリ解説するぜ、ハニーっ」

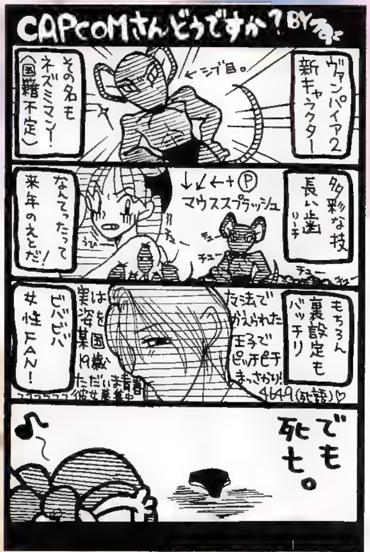
「鼻血流しながらカッコつけんなよ。なるほど、各種データ、描き下ろしイラスト、そして完全攻略…。こいつは期待できそうな本ですね」

「決め球はフォークだったっす」

「しつこいよ」

「ちなみに今回は、あれもあるっす。そう、エ、エンディ…ああ、恐ろしくてこれ以上は言えんっ!!」

期待されたし



愛知県　山本ゑび子さん

やたら面白かったにもかかわらず、ハガキが着いたのがヴァンパイアハンターの第一報の載る号の発売直前だったため、ボツになったあまりに不幸なハガキ。救済としてここに載ったのだが、こんなコーナーに使っちゃあ不幸にワをかけてるような気もするな…。

また遊んでもらいたい!

VAMPIRE HUNTER

ヴァンパイア ハンター

Darkstalkers' Revenge

©CAPCOM

とにかく今回は

……ストーカーたちを紹介するぞ。タマ（ボール）にする必殺……は、ザベルしかおら……

バスケファンにはたまらない!
ダンクで発射!

プレイ中ではよく……

ザベルのダン……

このコーナー……





強い必殺技を打ち破れ!
特殊攻撃その傾向と対策

これだけ出されるとキツイ技や性質のわかりにくい技を徹底検証。これでもうあの技も怖くない?!

担当：石井ぜんじ&㊣
協力：ヴァンパイアハンターのライター全員

ソルスマッシャー連打モードからの脱出

パイロンのソルスマッシャーは、連打されると嫌なもの。だが、あらかじめ対策を固めておけば、きついキャラクターはそれほど多くない。キャラごとに、いろいろな抜け道があるのだ。それを説明していこう。

①ソルスマッシャーを通り抜ける奴ら

文字通り、ソルスマッシャーの下をくぐっていってしまう。これができれば、まず問題ないと言えるだろう。

なんと、ソルスマッシャーの下を歩いていってしまうのがガロン。ちょっと異様な光景だ。ダッシュで抜けられるのがオルバス。オルバスの場合、抜けている最中は技を出さないほうがいい。出すとくらってしまったりする。

フェリシアは、ローリングバックラーを出すと下をくぐっていく。これらのキャラは、あまりリスクなくソルスマッシャーの下をくぐることができる。



歩いてくぐってしまう。衝撃的光景。

②貫通系の飛び道具を使う

フォボスのレーザーは貫通するので勝てる。サスカッチのESビッグタワーズも同様。ドノヴァンのキルシュレッドは、刺したとき、飛ばすときなどにソルスマッシャーをくらわないように注意しよう。

タイミングよく飛ばし、ダッシュで追いかければ一気に近寄ることができる。



剣をガードさせて追いかける。空中ガードからドリルで近づいてもいい。

③少し近づいて長い技で出かかりを止める

ほかの飛び道具もそうだが、一見飛び道具が前に出ていても、本体を攻撃すると消えてしまう。ソルスマッシャーは手を前に突き出すため、出かかりを潰しやすい。

リーチの長いビシャモン、ザベルなどは、ダッシュやジャンプで少しでも近寄ればいい。しゃがみ大パンチ、レバー入れ大パンチなどで牽制しよう。その後、一気に近寄ればいい。

④飛び道具を後出しして近づく

これは、意外に難しい方法。後に出せば押し返せるといっても、本来の飛び道具の性能の差が出る。

レイレイは、返響器で返せば先手を取りやすい。アナカリスも、いったん食べてしまえば互角に近い戦いができる。アナカリスの場合は、高いジャンプを利用してフワフワと近づいてもいい。空中ガードや中パンチ、歩きをうまく使い分けよう。

文字通り押し返さないといけないのがデミトリとサスカッチ。デミトリは、飛び道具の勢いがあるため撃ち負けない。飛び道具の撃ち合い以外の駆け引きが重要になってくるだろう。



飛び道具をあとから出して、押し返しつつ近寄っていく。

一番辛そうなのがモリガン。飛び道具に勢いがないため、撃ち合えない。小Ⓚ押しっ放しダッシュ・ノーマルダッシュの軌道でソルスマッシャーを抜けるのがいいか。対空のしゃがみ大パンチで落とされやすい。

⑤飛び道具を消す

通常技でソルスマッシャーを消せるのは、ビクトルだけ。電撃立ちパンチで炎を消しつつ近寄るのがいいだろう。ギガハンマーでも消せるが、出したあとやや硬直して動けなくなる。



中パンチは出るのが速い。近間なら、パイロンの伸ばした手に直接当たる。

オービターブレイズ 意外な激強円盤

空中を飛び回る円盤、オービターブレイズ。この技は、意外に強力で、いざ直接返そうと思ったらなかなか返せる技がない。ソルスマッシャーが目立つパイロンだけに、使う人は少ないかもしれないが、実は強力な技であると言えるだろう。

パイロン側としては、ガード後投げられないように、画面上の位置、小・中・大を使い分けていく必要がある。このコツは相手キャラにもより、複雑だ。確実なのは、相手を画面外へ追いつめ浅く当てるのがいいだろう。

では、どんな技で返せばよいのか。シャドウブレイドや、クライムレイザーは相うちになったり、一方的に負けることが多い。地上技で返すなら、真上方向に強い対空技でないとだめだ。

例えば、ザベルやアナカリスのしゃがみ大パンチなど。ある程度近くで、上に突き上げる対空技なら、オービターブレイズは恐るるに足らない（表Ⓐ参照）。

…のしゃがみ大パンチより、真上に出る技が強い。



これらの技を持っていないキャラクターは、地上で返そうと思っても無理である。だから、この場合は空中にジャンプしてガードしよう。そしてガード後に空中で技を出して反撃するのだ。空中で出す技は、リーチの長い技がいい。

直接的に返せる地上技のないキャラクターは、空中ガード後の反撃が一番いい方法だ。

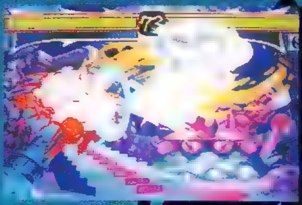
ちなみに、オービターブレイズは威力が大きい。そのため、相うちになったとしてもパイロン有利である。ただ、ES版にしてしまうと、多段攻撃となるので削り量は増えるが相うちだと不利になる。…りけない重要ポイントだ。

オービターブレイズの返し技（表Ⓐ）

パイロン	立ち大パンチ
デミトリ	デモンクレイドル
ガロン	しゃがみ大パンチ
ザベル	しゃがみ大パンチ・立ち大パンチ
アナカリス	しゃがみ大パンチ
サスカッチ	ビッグタワーズ



ガードしたら、すぐリーチの長い技で反撃しよう。



すぐさまジャンプして空中ガードだ。

ローリングバックラー やたら小さい回転猫

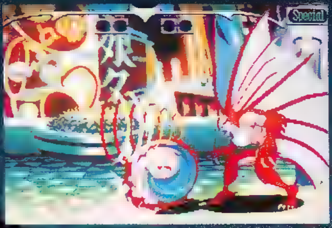
フェリシアのローリングバックラーを出されると、たいていの通常技は潰されてしまう。しかも、ガードしたからといって、反撃できるとは限らない。

ここでは、その対策と、フェリシア側の使い方を研究してみよう。

バックラーの性質とフェリシア側の考え方

コマンドを入力すると、フェリシアが丸まって転がる。丸まっていれば、いつパンチボタンを押しても「いくよ」が出る。

丸まっているときは、当たり判定がとても小さく、低くなる。そのため、判定が強くなり、通常技などに勝ちやすくなる。また、通常の横方向に飛ぶ飛び道具の下を抜けられる（表Ⓑ参照）。


ローリングバックラーはソニックウェーブの下をくぐれる。

いくよを出さずにガードさせると、たいてい反撃をくらう。このときは、ガードした側はリーチがありできるだけ速い技がよい（表©参照）。

だが、完璧なタイミングでいくよを出し、カスらせるようにすると、ガード後にも反撃されることはない。でも、この場合、いくよを当てるだけでは、くらってもたいしたことはない。

大ダメージを与えたいときは丸まっている状態を当ててからパンチボタンを押したいところだ。飛び道具をすり抜ける場合はこのように当てる。

逆に、ガードされてもしかたない場合は、いくよの先をカスらせるようにしておくのが安全というわけだ。


"いくよ"の先をガードさせるのが確実な戦法だ。

対策は練っておこう

基本的にはガードしてから反撃を試みるのがいい。確実にダメージを与えられるとは限らないが、反撃可能な技を出しておくのが安定だ（表©）。

ただ、空振りしてしまうと立ち中キックなどで逆に攻撃されたりする。


ドノヴァンは立ち中パンチがいい。リーチのある技を使おう。

また、相手によっては一発ガードキャンセルのサンドスプラッシュをやってくる場合も考えられる。このときは、ガード後跳びこんでみるなどの変化をつけてもいいだろう。

どちらにしろ、ザベルやビクトル、ビシャモンなどガード後の反撃がしやすいキャラクターにバックラーは使いにくい。ほかに鳴器砲、ランチャーなど下に飛ぶ飛び道具でも止められる。

これだけわかっていれば、バックラーを出されまくってどうしようもない、ということは避けられるはずだ。

ESミイラドロップ 無敵の手

この技はミイラドロップの強化版で、ミイラドロップより優れたところがいくつかある。まず、しゃがんでいる相手も捕獲できるということ。次に重要なのは、手が無敵であることだ。手が無敵なため、通常のミイラドロップでは獲れない技も獲れるようになっている。

惜しむらくは、ジャンプしている敵は獲れないことと、手の進むスピードが遅いことだ。だから、この技が来たなと思ったら、ジャンプやダッシュでかわせばいい。

手が飛んでいる間はアナカリスはまったくの無防備状態である。そこで、ただジャンプでかわすのではなく、前方のジャンプ・ダッシュで一気に大ダメージを与えるのが好ましい。


手をジャンプでかわせば、本体はまったく無防備だ。

ESミイラドロップの攻略法はこの通りである。でも、だからといってESミイラドロップが使えないわけではない。ドリルキックのあとなど、近間でいきなり出されると、あっという間につかまれてしまうだろう。アナカリス側としては、この技は至近距離で使うものと思っておけば間違いない。反応するのは至難の技だ。


小足払いからミイラドロップを出されると、まず逃げられない。

確実に捕獲できる意外な技の数々

先ほども説明したように手の先にはくらい判定がない。しかも飛び道具のように相殺されずに貫通するので、ドノヴァンのライトニングソード※なども獲れる。

これはまだ序の口だ。ダークネスイリュージョン、ローリングスクラッチ、旋風舞（地上）、ビーストキャノン（地上）、つらね斬りなどが獲れる。これらは、通常のミイラドロップでは手のくらい判定に攻撃をくらってしまうせいなどで、ほとんど獲れない。だが、ESミイラドロップなら確実にキャッチできる。

これらの技は、一見空中に浮いているように見えるが、どうも地上判定になっているようだ。


つらね斬りもバッチリ捕獲OK。ES版でないと獲りにくい。

ローリングバックラーガード後の主な反撃技（表©）

ドノヴァン	立ち中パンチ
レイレイ	立ち大パンチ
フォボス	しゃがみ中パンチ→立ち大パンチ
パイロン	レバー入中パンチ
デミトリ	しゃがみ大キック
ガロン	しゃがみ中パンチ
ザベル	レバー入小パンチor中パンチ→チェーンコンボ
モリガン	立ち大パンチ
ビクトル	中足払い→電撃大足払い
アナカリス	しゃがみ中パンチ→大足払い
ビシャモン	しゃがみ中パンチ→しゃがみ大パンチ
フェリシア	立ち中キック
オルバス	立ち中キック→立ち大キック
サスカッチ	しゃがみ大キック

ローリングバックラーすり抜け&勝敗表（表Ⓑ）

	ローリングバックラー	ダンシングフラッシュ ESローリングバックラー
キルシュレッド	○	○
小プラズマビーム	×	○
ESプラズマビーム	○	○
ソルスマッシャー	○	○
ゾディアックファイア	◎	◎
カオスフレア	○	○
ESカオスフレア	×	○
ドラゴンキャノン	×	×
ビーストキャノン	○	○
イービルスクリーム	○	○
ソウルフィスト	○	○
ESソウルフィスト	×	○
撥ね刃	○	○
ソニックウェーブ	○	○
ESソニックウェーブ	×	×
ポイズンプレス	×	○
ビッグスノー	×	

※○はすり抜ける技◎は勝てる技ビーストキャノンは相うちの場合も有

ビーストキャノン 我こそ突攻狼

ガロンの突進技である。出せる方向は最初が3方向で、途中で一回方向転換できる。この方向転換は上下左右を含め、8方向が可能だ。

単純な使い方は、正面から突っこんで方向転換したり、近くで着地してクライムレイザーや投げを狙う。この場合は、正面からのビーストキャノンをいかに止められるかが問題になってくる。

確実に正面から止められるのは、飛び道具などを置いておくのがいい。だが、これは◆(対空)◆(空中)の組み合わせでこられると、飛び道具の隙にくらってしまう。近間なら、ジャンプ攻撃も危険だ。飛び道具も悪くはないのだが、できれば隙のない技でビーストキャノンが止められるにこしたことはない。必殺技だったら、フェリシアのローリングバックラーなどが理想的だ。


対空キャノンで抜けて、このあと空中キャノンで隙に攻撃。

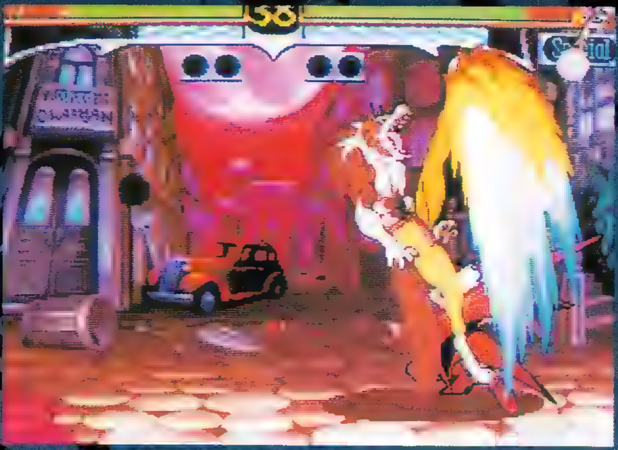
通常技でも、隙が少なく、リーチがある程度あり、しゃがんでいるガロンに当たる技があればOK。例えば、ビシャモンのしゃがみ中パンチやモリガンの立ち中パンチが使える。相手の様子を見ながらビシビシと固めていく。これでビーストキャノンを封じたも同然だ。

だが、こんなに都合のいい技を全キャラ持っているわけではない。そんな場合は、今まで紹介した技に近い性能の技を、慎重に使っていくしかない。無理に隙の大きい技を置いておこうとしても墓穴を掘ってしまう。特殊な技以外は、置くより直接ガードさせることがビーストキャノン封じになると認識しよう。


しゃんだガロンに当たる技でカツ、カツと当てていく。

ビーストキャノンをガードしてしまったら、次はかなり困る状況になる。密着から方向転換したり、着地後クライムレイザー、投げといった選択肢がガロン側に残るからだ。

こうなっては不利だが、相手の動きが読めれば逆に反撃ができる。クライムレイザーを連発する相手にはガード、投げを狙いにくる相手には投げ返しを狙っていこう。やはりここは読み合いである。


着地クライムレイザーをガードしてしまえば、コンボを決め放題だ。

空中ガードに可or不可の法則

ビーストキャノンがきたときに、自分が空中にいる場合も考えられる。そこで、ビーストキャノンのどれが空中ガードできるのか、できないかを説明しておこう。

1発目は、対空(◆)ビーストキャノンのみ空中ガード不可である。だが、問題は2発目。2発目は8方向に反転可能で、この中で空中ガードできるのは上下方向のみ。残りの6方向は空中ガード不可である。

2発目がきたときに、空中にいると危険ということだ。フワフワ浮いて空中ガードすればいいというわけにはいかない。空中戦はビーストキャノンの独壇場だ。

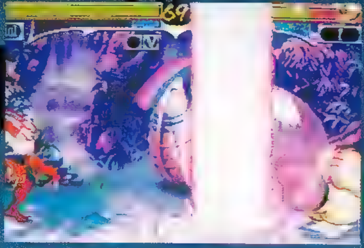

2回めは真上、真下のみ空中ガードできる。

ウォータージェイル ガード不能技対策

オルバスの発する緑の泡、ウォータージェイル。この技はガード不能技で、じっとしているとじりじり近づいてきて追いこまれてしまう。

要は、ジャンプで飛びこせばいいのだが、これに対してさらにアクアスプレッドを泡の手前に立てるという戦法が存在する。水柱が立った時点で、跳べば空中ガード不能のアクアスプレッドに当たり、跳ばなければ地上でガード不能の泡に吸いこまれることになる。

こうなったら絶体絶命。やっぱり、早めに跳ぶしかない。


地上に泡、空中に水[illegible]られない。

たいていの場合、早めのジャンプが功を奏する。だが、オルバスもそれが読めていれば、スペシャルトリックフィッシュなどを狙ってくる。このあたりは読み合い[illegible]ちょっとだけ待って[illegible]ジャンプ[illegible]してみよう。空中に浮くタイプのダッシュを持っていたら、ダッシュで突っこんでもいい。


すぐジャンプするのが読まれると、対空技にトリックフィッシュを使われる。

謎に満ちた泡の当たり判定を探る

ウォータージェイルの当たり判定は、点といってもいいほど小さい。左右の長さはあまりないので、泡にかなりめりこんでも大丈夫だ。

高さも低いが、微妙に厚みがある。このように小さい判定しか持っていないが、地上を走る技は完全無敵にでもなっていない限り100%つかまってしまうのが強いところだ。

地上を走る技はダークネスイリュージョン、ローリングバックラー、つらね斬りなど、みんなつかまる。また、[illegible]に厚みがあるため、フェリシアの前方ダッシュやレイレイの超低空のダッシュでもつかまってしまう。

一方、ガロンのダッシュ以上の高さにいればつかまることはない。アナカリスのジャンプ中に、下から足を生やしても大丈夫だ。


フェ[illegible]以外の空中に浮くタ[illegible]なら抜けられる。

めくりもOK、地上技につながるぞ スカル小僧にご用心

もっとスカルを使おうぜ

サベル使いはよく見かけるが、スカルスティングをうまく使っている人はあまり見かけない。

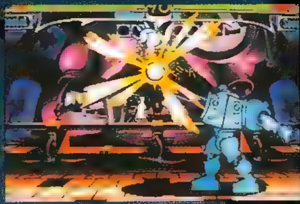
実は、このスカルスティングという技は激強。上空からの攻撃ということで下ガードは不可。しかも、地上の敵にヒットするとレバー入れ小キック・レバー入れ中キックまでつながる。こりゃあ使うしかねぇ。

使い方はというと、長い通常技を出したあとにめくりで出すものと飛び道具を抜けるというものがある。

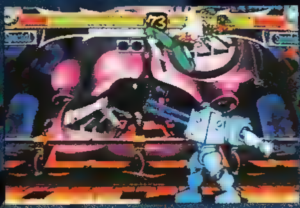
レバー入れ小キックやレバー入れ中パンチで相手を固めておいて中のスカルスティングを出せば、ちょうど相手の頭の上あたりを襲うはず。有効な返し技を持っていない相手には、これだけでかなりいけるぞ。

次に飛び道具を抜ける使い方。まず、小・中・大のスカルスティングの軌道を覚えること。あとは、相手が飛び道具を撃った位置をきっちり攻撃できるように小・中・大を使い分けるだけだ。相手が飛び道具を撃ったのを完全に確認してから出しても間に合う。ちなみに、ESで出したときの軌道は大のときのものとまったく同じ。ヒット数（威力）はもちろんUPするけどね。

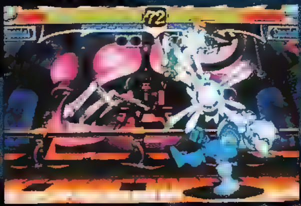
実際使ってみると、スカルスティングの上昇中が完全に無防備なことに気がついてもらえると思う。これがこの技のウィークポイント。対空技でポンポン落とされたときは、ジャンプから使ってみよう。



対空技をやたら出してくる人には、



ジャンプから出して対空技をスカらせ



ヒットさせる。

空ジャンプ、レバー入れ中パンチのあとでも出すことができる。もちろん、キャンセルのかかる空中技を相手にガードされてからキャンセルしてスカルスティングということもOK。

ジャンプからのスカルスティングは、ジャンプのフェイント、またスカルスティングのフェイントにもなるので効果的。スカルスティングを使うときのバリエーションを幅広く持とう。

小僧撃退法

それでは、スカルスティングを受ける側はどうだろう。正直言うと、決っして楽に返すことはできない。

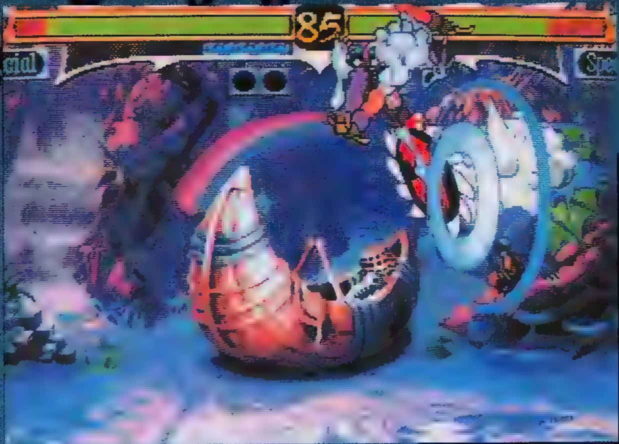
返す基本方針は空中ガード後の反撃。この技は複数回ヒットするのでうまく返せずにくらってしまうこともあるだろう。でも、これが正解。地上で立ちガードして3回削られるのと空中で1発くらうのはほとんど同じ体力を奪われるからだ。地上でガードしてしまうと、また地上でサベルに固められてしまう。スカルと分かったらとにかくバックジャンプだ。

ありがたいことに、スカルスティングを空振り（相手に当てられなかった）したときは着地後スキが生じる。このときはチャンス。落ち着いてチェーンコンボを入れよう。このことを利用して、バックダッシュでスカしてしまうという逃げ方もある。

バックダッシュが地面を走る系のキャラなら、バックダッシュ大パンチ、大キックでダメージを与えることもできるぞ。これも大事なスカルスティングの返し技だ。

さて、各キャラ特有の返し技のほうはどうだろう。これは表①を見てもらいたい。有効なものから、有効でないものもある。やはり強力な対空技がないと楽には反撃させてくれないようだ。

ここで注意。スカルスティングをガードキャンセルするならば先行入力型にすること。特に昇龍系のコマンドは下方向の入力（⬇⬋）があとにくるのでコマンドを入力している途中にしゃがんでしまい、くらってしまう。一応、超完璧なタイミングで入力すれば2発目以降をガードしたあとにガードキャンセルできる。でも狙わないように。



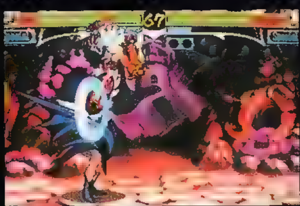
空中に逃げればとりあえず安心。



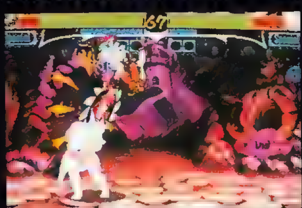
目の前に着地してくれたら、



チェーンコンボが入る。



ここまで➡⬇⬋の入力完了。



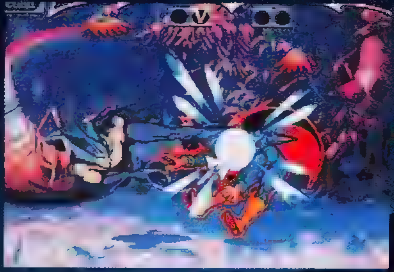
ハイ、ガードキャンセル。

表① ☆…確実に返せる　○…早めに出せば返せる　△…イマイチだが返せる

ドノヴァン	☆立ち大パンチ
レイレイ	○大足払い
フォボス	○立ち中パンチ、△立ち大キック（近、遠距離とも）
パイロン	○立ち大パンチ
デミトリ	☆デモンクレイドル　☆デモンブラスト
ガロン	○しゃがみ中パンチ
ビクトル	グレートゲルデンハイム（逃げるだけ）
ザベル	○しゃがみ大パンチ
モリガン	☆ESシャドウブレイド、☆ダークネスイリュージョン
アナカリス	☆しゃがみ大パンチ
フェリシア	☆ローリングスクラッチ
ビシャモン	☆連ね斬り、△立ち中パンチ
オルバス	☆立ち大パンチ
サスカッチ	△ビッグタワー

史上最強のガード不能技ミッドナイトブレジャー警報

ミッドナイトブレジャーをかわす基本方針はジャンプ。とにかく空中に逃げてしまえばいいのだ。



離れているならば、

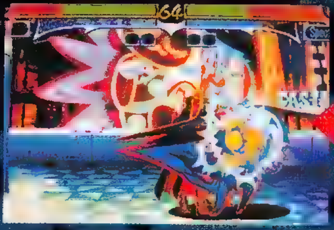


通常技を出せばつぶせる。

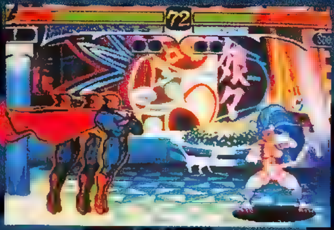
しかし、こんなに返されやすい状況で出してくれる相手は今となっては皆無。では、いつデミトリは恐ろしいガード不能技を出してくるのだろうか?

それは、ダッシュのあとと、ジャンプ攻撃のあと。ダッシュのあとは反応スピードの問題。とにかく、出るスピードが早い必殺技を出せばつぶすことができる。でも、ダッシュデモンクレイドルがくる可能性もあるので、技を出すのに勇気が必要だ。逃げ腰でいくならバックジャンプガードが安定。ダッシュデモンクレイドルでもガードすることができるしね。

さて、問題はジャンプ攻撃のほう。デミトリ使いならば、このジャンプからのミッドナイトを狙っていくのが常とう手段だろう。このジャンプからのミッドナイトから逃れるのは至難の技だ。



手の早い必殺技を出すこと。



ダッシュミッドナイトなら

もちろん、空中上段の打点が高ければ投げ返し、ジャンプもできるが打点が低いとちょっと…。脱出できるのはESシャドウブレイドくらいかな。

このジャンプからのミッドナイトは、2段目をガードキャンセルするしかないだろう。少し無責任だが、そういう状況に陥らないことも大切。相手のスペシャルストックに常に注意を払っておくことが重要だ。

これで解決! モリガンショートダッシュ対策

ダッシュのスピードが早い、しゃがみガードできないというわりに地上へのチェーンコンボにつながるというモリガンのショートダッシュ。これに対処できなければダッシュでガンガン攻められて何もできないうちに負けてしまう。というわけで、ここでにっくきモリガンのショートダッシュをつぶせる技を紹介していこう。

具体的にどの技を使ってダッシュを返していくかは表⑤を見てもらうことにして、これらの技を実際はどのように出せばいいのか突っ込んでみることにしよう。

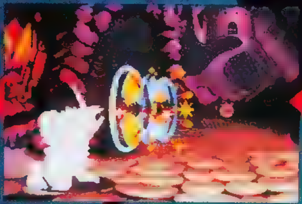


サベルは、とにかくレバー入れ攻撃を出しておけばOK。

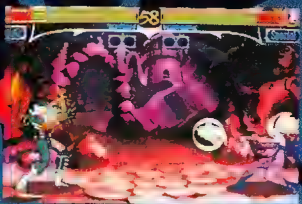
モリガンがダッシュするためにはある程度相手に近づかないといけない。このときに出す主な技はソウルフィスト。これを逆手に取って、ソウルフィストにガードキャンセルをかけて次にくるダッシュ攻撃をつぶすことができる。デスハリケーン、ソニックウェーブ、ビックタイフーンなど前に攻撃判定の出る系の技はソウルフィストのガードキャンセルを狙っていこう。



ダッシュをつぶせ。



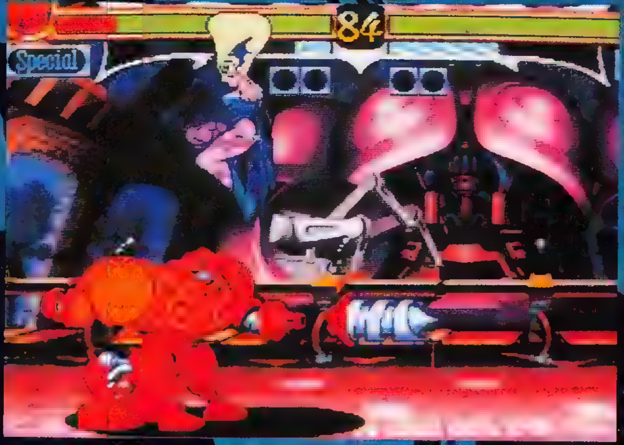
ガードキャンセルして



ソウルフィストを放たれたら、

モリガンに近づかれてしまったときは、ダッシュに的をしぼって攻撃すること。中の通常技を牽制する感じで出しておけば意外とダッシュをつぶすことができる。

ただし、ただ適当に出しておけばいいというものでもない。これは、ダークネスイリュージョンがあるためだ。通常技を出したときにこの技を出されたときは、まずくらってしまう。また、ボタン押しの上段ダッシュやジャンプ攻撃されたときも通常技を出していると対応が遅れてマズイことになる。ここからは対戦している者同士のかけ引き。相手のクセを見抜いて返し技を出していこう。



このように技をスカされないように

表⑤ モリガンショートダッシュ対策

ドノヴァン	立ち小パンチ
レイレイ	返響器、レバー入れ中パンチ
フォボス	しゃがみ中パンチ
パイロン	しゃがみ大パンチ、ゾディアックファイア
デミトリ	遠距離立ち大パンチ
ガロン	しゃがみ中パンチ
ザベル	中、大のレバー入れ立ち攻撃、デスハリケーン
モリガン	遠距離立ち中、大パンチ、シャドウブレイド
ビクトル	しゃがみ中パンチ、立ち小パンチ
アナカリス	しゃがみ中パンチ
ビシャモン	しゃがみ中パンチ
フェリシア	ローリングスクラッチ、遠距離立ち中キック
オルバス	立ち中パンチ
サスカッチ	立ち中パンチ、ビックタワー

狙え!コンフュージョナー

フォボス一撃必殺講座

1発当てれば大逆転。恐るべきコンフュージョナーの[illegible]を君は知っていたか？

[illegible]：石井ぜんじ

ら使うといい。相手がガードして固まったときにダッシュして使うと、サクッと吸い込んでくれる。

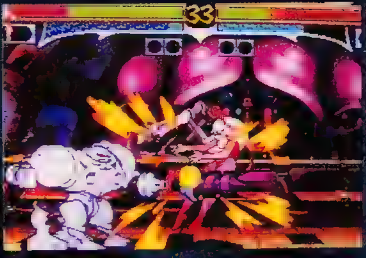
さらに、ジェノサイドバルカンの使い方をフォローしておこう。この技は、通常対空技で返しにくい、速くて高さの読みにくいラッシュを返すのに使える。モリガン、サスカッチのラッシュなど、きついラッシュほど有効だ。隙が大きいのは危険だが、来るとわかっていればこれほど強い技はない。瞬間的に出せる。

ちなみに、ファイナルガーディアン、ESマイトランチャー、ESプラズマレーザー（状況による）は追い打ちが入る。気づきにくいので注意しよう。

まずは前回の補足から

前回のフォボス攻略で紹介しなかった技に、しゃがみ中Ⓟとジャンプ中Ⓟがある。どちらも使える技だ。

しゃがみ中Ⓟは、出るのが速く接近戦で使いやすい技。もつれたときにはとりあえず出しておこう。条件反射的にしゃがみ中Ⓟ・しゃがみ大Ⓟとチェーンコンボが出るようにしておくといい。

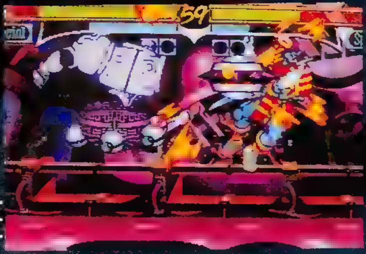


ダッシュ攻撃など、低いラッシュを確実に止める守りの切り札。

また、モリガンやビシャモンのダッシュを止めるのにも有効な技だ。空中で当てると、ダウンして追い打ちが入る。確実に入れておくこと。

ジャンプ中Ⓟは、横に長く、空中戦に強い。ジャンプ中Ⓚの欠点を補う存在だ。相手がジャンプしようとしたところを落としていく。アナカリスで大の裁きを連発されたときは、空中ダッシュ中Ⓟが役に立つ。

コマンド投げのサーキットスクラッパーは、ダッシュか



ビシャモンが跳ぶ前に、前方すぐ降りジャンプ中パンチだ。

コンフュージョナーこうやって当てろ！

コンフュージョナーは一発逆転技。当たりさえすれば8割方そのラウンドはもらったも同然だから、使いどころが大切だ。

だが、遠間で使っているだけでは反応してガードされてしまったり、飛び道具に消されてしまう。そこで、反応できない近間で使うのが、基本の使い方だ。

相打ちも望むところ。相手が技を出そうとする瞬間に当てよう。攻めこまれているときも、心に余裕をもって常に狙っていくようにしよう。

遠間で使うのは、飛び道具の軌道が正面に向かないレイレイやアナカリスがいい。飛び道具やリーチの長い技を出そうとしてくらってくれる。

ダッシュデモンクレイドルをガードした後など、技の隙にも狙って決めていこう。中足払いからキャンセル連続技

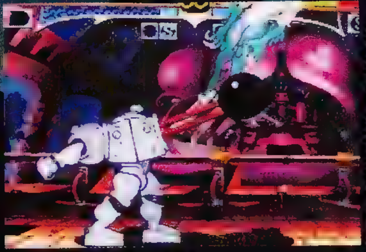
てるのも重要ポイント。ジャンプ大Ⓚ・中足払いキャンセルで3段の連続技になる。

コンフュージョナー一撃必殺講座

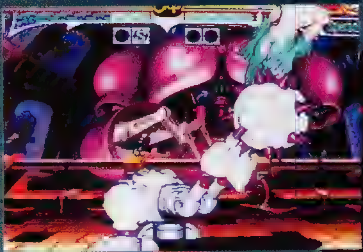
さて、当てたはいいがどのように攻撃したら一気に体力を減らせるだろうか。

一番安定しているのが、立ち中Ⓟ×2・立ち大Ⓚ（ジェノサイドバルカン）→追い打ちだ。これでもかなり減る。

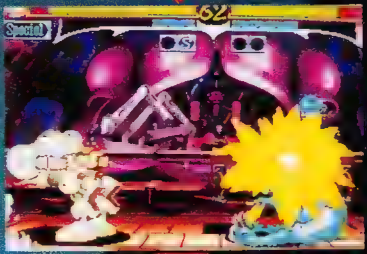
だが、EXゲージが1つ[illegible]れば、画面の端に相手を追いこんでいない限り確実に減らせるなかなかのコンビネーションがある。それが、立ち中Ⓟ・立ち大Ⓚ・ESマイト[illegible]



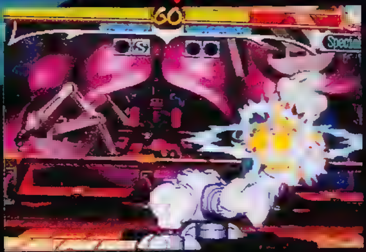
まず立ち中Ⓟを確実に当てる。



次は立ち大Ⓚでダウンさせて[illegible]



すぐスペシャルマイトランチャ[illegible]



[illegible]ュ大Ⓚ。燃えてる最中に当てられる。

立ち大Ⓚ[illegible]という組み合わ[illegible]ンから、[illegible]割近くのゲージを減らす[illegible]。ESマイトランチャーは[illegible]当てた[illegible]ぐ撃っておく[illegible]すると空中で相手が2HITで[illegible]えるので、[ダ]ッシュ大Ⓚの追い打ちが入るというわけ。

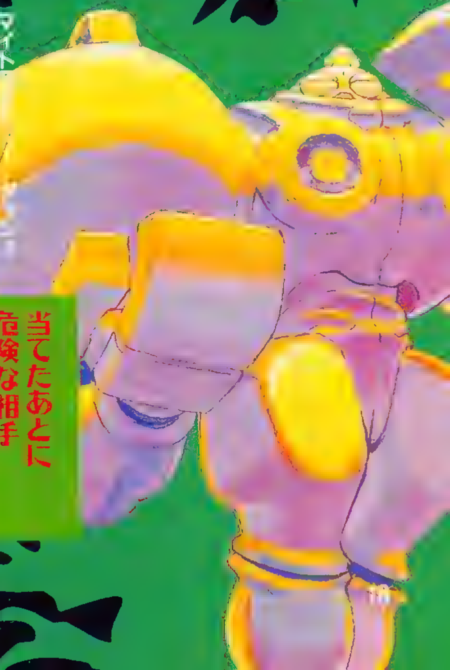
また、宙に浮いている相手に攻撃すると地上に落ちて再び浮かび上がるが、このときに地上でチェーンコンボを入れることも可能だ。例えば相手を画面端で浮かした場合、立ち中Ⓟ・立ち大Ⓟ（地上）・立ち中Ⓟ・チェーンコンボ（しゃがみ小Ⓚ・しゃがみ中Ⓟ・しゃがみ中Ⓚ・立ち大Ⓟ・地上）を決めることもできる。なんともはや、である。

当てたあとに危険な相手

[illegible]ュージョ[illegible]うと、ガードはできなくて立ち技しか出ない（レバー入れは不可）。有効な反撃法は、[illegible]ち小Ⓚ連打くらいだろう。[illegible]ノファン、ビシャモンなどはかなり強く、対空技の先を当てないと負けることがある。ジェノサイドバルカンは逆に潰されやすい。ビシャモンは立ち中Ⓚも強いので注意。

他に注意すべき技は、レイレイの立ち大Ⓟ。長いので、うかつに近づくとやられる。

また、アナカリスの大Ⓚは、タイミングよく出されると立ち中Ⓟ・大Ⓚをすかされるので注意しよう。どちらも、相手の技のタイミングがわかればその隙に当てられる。



ピンク（中パンチ）のパイロンがイカす!

パイロン

前回で説明しきれなかった必殺技の使いどころや新しい情報満載。

今回はさらに高度な連携を紹介していこう。パイロンの戦略が広がるぞ！

ジャンプ攻撃を極める

パイロンが跳び込む際に用いる攻撃には主に2種類ある。一つはキック系。相手の技のスキをついて跳び込む場合に用いる。地上技へのつなぎやすさから言えば中キックが使いやすい。

もう一つはレバー下方向入れパンチ。ジャンプ中にこの技を入力すると、たとえ上昇中であろうと軌道を変え急降下する。この技はガードされた場合はハネ返ってしまうが、その後に空中必殺技を出すことができる。もちろんヒットさせた場合も可能。さらにレバー下入れ小パンチがヒットした場合なら他の通常技で空中コンボにすることもできる。

大パンチの通常技コンボ。

…ので、ぜひ覚えてほしい。


ガードされても…。


必殺技を出せるのだ。


レバー下入れ小パンチから…。



ギャラクシートリップの使いどころ

一見便利なテレポート、ギャラクシートリップだが消える際にやられ判定が残っていたりといろいろ不都合があるため、使いづらく感じる人もいるだろう。

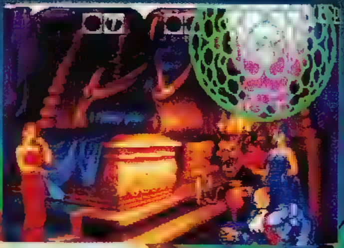
しかしこのギャラクシートリップほどパイロンの戦術の幅を広げる技はない。ここではポイントを押さえたギャラクシートリップの使いどころを紹介しよう。

●飛び道具の後に…

まず飛び道具の撃ち合いになった状況を思い浮かべてほしい。うまい具合にソルスマッシャーで相手の飛び道具を



ソルスマッシャーで相手の飛び道具を押し返して



撃を返したら、すかさず相手の上空へテレポートしよう。もちろん出現後は相手との距離が近ければキック系で強襲する。

●コスモディスラプションを重ねる際に…

コスモディスラプションを重ねて相手のガード方向の裏側や上空にテレポート。

コスモディスラプションについて

コスモディスラプションはボタンを押している長さによって、種類（判定面など）が違うと以前紹介したが、コスモディスラプションにはもう一つ大きな秘密（今さら声を大にして言うことでもないが）がある。

コスモディスラプションを相手がくらって、宙に浮いてから落ちてくる間に追い打ちが可能なのだ。

例えばコスモディスラプション・立ち大キックなどの通常技やコスモ・ゾディアックファイアーといった必殺技をからめたもの、コスモ・EBソルスマッシャーという強力なものまで何でもつながるぞ。

そしてコスモディスラプションの使いどころだが、やはり起き上がりに重ねてしまおう。近い場所に倒れて…場合に重ねても、横移動…しまう

…ので、通常投げで投げた瞬間に出すのがいい感じ！

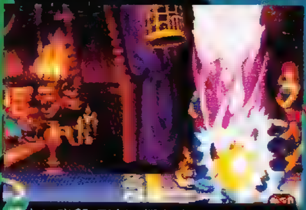
ダウン攻撃のチャンスとは?

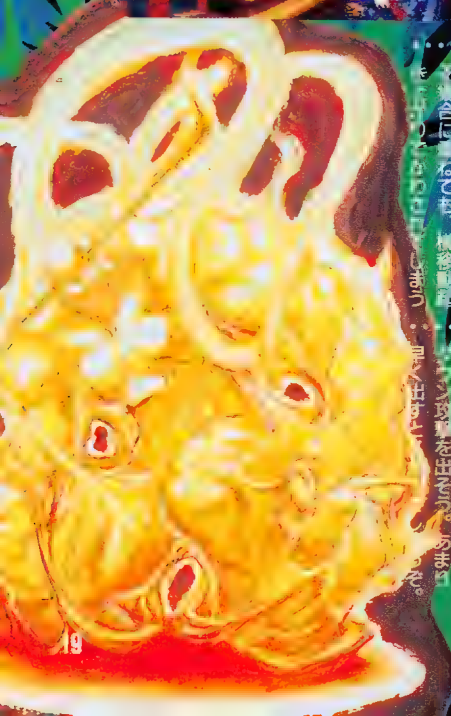
基本的にダウン攻撃が入る攻撃は2種類。一つは通常投げの後。もう一つはゾディアックファイアー…。

投げの場合は硬直が切れてすぐにダウン攻撃を出してい…

…の後は…ダウン攻撃を出そう。あまり早く出すと…ぞ。


ゾディアックファイアーの後に…


ダウン攻撃で追い打ち！



レイレイ強化施設

発展途上

中華霊幻共和国

どんどんと進化していく、対戦レイレイ。
1ヵ月前の情報では遅すぎる!!

主席：道士 桃(MOMO)

レイレイ最初の攻略から、一カ月。この一カ月の間でレイレイの闘い方が進歩したので、もう一度攻略してみよう。

ドラ、ドラ、ドラ！ 返響器の恐るべき能力！

飛び道具を返すための必殺技、と思われていた返響器。しかし、この技、とんでもない能力を隠し持っていた！

その隠された能力とは…なんと、**特定のキャラに限り、立ちガード不可能なのだ！**

「立ちガード不可?どうってことないじゃん」と思っている輩も多いだろうが、甘い！甘すぎる！その恐ろしさ、使い方は後に説明してあげよう。

では、どのような状況で、どのキャラが立ちガードできないかを説明しよう。

まず、**立ちガード不可能なキャラは、トノヴァン、ビシャモン、アナカリス、ビクトル、フォボスの5キャラ。**

この5キャラ、それぞれに対応した距離(基本的には、ドラの音波だけを当てる感じ)で返響器を使うと、まず立ちガードはできないぞ(ただし、空中返響器は不可)。

しかし、それぞれに対応した距離などを考えていると、非常にリスクが大きい。そこで、どんな距離からでも、確実に立ちガードできないようにする方法がある。それは、スペシャル版返響器を使うだけである。スペシャル版の返響器は、どんな距離で出しても、届きさえすれば、その効果を発揮するのだ。

それでは、実戦での使い方を見てみよう。いかに、スペシャル返響器が強いといっても、ただ出すだけでは、冷静な相手ならば(じゃなくても)必ずしゃがみガードしてくるだろう。

そこで、立ちガードをしなければならない状況を作ってやるのだ。例えば、端に追い込んでスペシャル返響器を使い、ジャンプ大パンチで攻めるだけで、十分に効果を発揮するだろう。

また同じような状況で、強暗器砲を使い、スペシャル返響器を出して、さらに踏み込んだり、足元を狙いにいったりすると、相手は立ちガードなのか、しゃがみガードなのか迷ってしまうだろう。



これはもう、逃げられない！

そうそう狙えるものではないと思うが、これで5キャラに対しては攻め手が増えたのだ。よしとしようではないか。

バイーンと返してみよう

さて、攻めるための返響器の使い方を書いたが、ここで本来の目的である、飛び道具の返し方を簡単に説明しておこう。

返すことのできる飛び道具は、ブリザードソード、暗器砲、ソルスマッシャー(地上、空中)、カオスフレア、ソウルフィスト(地上、空中)、ソニックウェーブ、ビックスノーの7種類である。また、返すことはできないが、打ち消すことのできる飛び道具は、マイトランチャー、王家の裁き、獲ね刃、影討した。

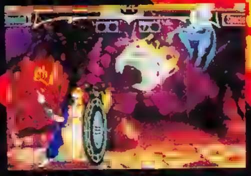
ここに書いた全飛び道具は、たとえスペシャル版でも返すことができるぞ。

飛び道具の返り方だが、これは使った返響器(強弱のこと)の種類によって変わってくる。例えば、弱カオスフレアを強返響器で返すと、強のカオスフレアとして戻っていくのだ。

同じように、弱の暗器砲やソルスマッシャーを強返響器で返すと、真上に飛んでいくぞ。



真横に飛んでいくのだ。



空中ソウルフィストだけは…

気になるレイレイの秘密 完全版

いろいろな武器を投げる、暗器砲。前回の紹介で、ある一定の順番で武器を投げる、と書いたが、その詳しい順番までは説明できなかった。

そこで今回は、武器投げの法則を書いておこう。

まず投げる武器についてだが、ヤシの実と謎の仏像は出ない。★印は新バージョンだけである。

また、鉄球はスペシャル版の暗器砲で出る、ゴロゴロと転がる巨大な球のこと。

それでは本題である。飛び道具の順番について説明しよう。

投げる順番は、表を見てもらえばわかると思うが、完全に決まっている。オノからランダムまでがループとなっていて、ランダムの次はオノに戻るのだ。

ランダムの中には、「何も投げない」というのもあり、この場合は、岩の後にオノが出る。

この順番は一連のもので、弱・中・強と出しても、オノ…

手裏剣



★ハンマー



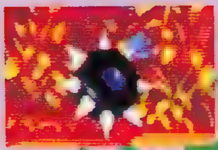
剣



★岩



ランダム



→オノに戻る

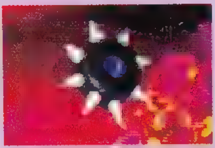
手裏剣 → 剣 → ランダム



★盆栽



爪



腕輪

などがあり、この中のどれかが不規則に出てくる。しかし、弱のランダムには、爪、腕輪のどちらかしか出ない。



・ブーメラン・手裏剣と順に出てしまう。また、弱では絶対に気絶する武器は出ないので、自動的に次の武器に跳ばされてしまう(ランダムでは、爪、鉄球だけ出る)。

天雷破の達人となれ!

前回では、あまり注目していなかった天雷破だが、非常に使えることが判明した。

基本的には、跳び込み大パンチから使うのが一番いい。大パンチが当たっている最中にコマンドを入力して、着地と同時に出せれば、たいていの相手なら当たるぞ。

また、相手の前転起き上がりに合わせてバックダッシュし、起き上がるところに分銅を重ねるのも有効な手段だ。

当たったら、必ず追い打ちが入るのだが、早く出しすぎると鉄球が全部当たらずに、追い打ちをかけてしまう。これでは損なので、ギリギリまで引きつけて出すようにしよう。

この技はコマンドの性質上、連続技として使うこともできる。相手と密着して出そうとするだけで、小キック→大キック→天雷破の連続技ができてしまうのだ。

ジャンプ大パンチからつなぐことができれば、体力ゲージの半分近くを奪うことができるぞ。

最後の決め手がなかったレイレイとしては、とても役立つ技である。スペシャルストックの9割を天雷破に使ってもいいぐらいだ。


この最中にコマンド入力して…。


着地で出す。足払いを警戒していると、分銅に当たるのだ。


転がってきたら、バックダッシュで下がって…。


タイミングよく、分銅を重ねるのだ。時々、しゃがみ大パンチを重ねると、二択。


小キック…。


大キック…。


天雷破で連続技になるのだ。

旋風舞のススメ!

ただ逃げるため…と前回の攻略では書いたが、新しい使い方が見つかった。

まずは、相手の起き上がりに旋風舞を重ねる戦法。正面からまともに重ねては、ガードキャンセルのいい的だが、相手の背中でちょうど折り返すように重ねれば、ガード方向を迷うことがあるぞ。しかし、これをうまくやるには、相手がどちら側に転がるか、どの位置で出せばいいかなど、先読みも必要である。

もう一つは、相手の目の前で着地するように鎖を切り離し、投げを狙う戦法だ。これは不意をついて使えば、かなり有効な戦法である。しかし、狙いすぎていると、簡単に返されてしまうので、1試合で1、2回にしておこう。


アイヤーって感じで近づいて…。


着地でコマンド投げを狙え!

鉄球パンチを使え!

これまた、前回であまり触れなかった、中間距離で使える技を紹介しよう。

一つは、レバー➡+中パンチである。この技は出るまでが非常に早く、しかもリーチがあるのだ。この技の先端を当てるように出し、当たったら、立ち大パンチ[illegible]へつなげよう。もう少し近ければ、しゃがみ大パンチや立ち大キックのほうが安全だ。

また、この技は判定も強いので、ダッシュで近づいてくる相手(モリガンやフェリシア)の、ダッシュ潰しとしても使えるぞ。しかし、外れると隙が大きいので注意。

もう一つ使えるのが、しゃがみ中パンチである。この技もリーチがあり、出るのが早い。そして、隙が少ないのだ。地上戦で届く距離になったらバンバン使い、しゃがみ大パンチにつなげるようにしよう。

また、上方向に判定が強いので、ビシャモンなどに対しての先読み対空としても使える。


こんなに届く、レバー➡+中パンチ。


チェーンで大パンチにつなげよう。

それでは最後に空中ダッシュを使った戦法を一つ。相手が前方回転起き上がりをするのなら、相手を飛び越すようにジャンプをする。そして着地ギリギリで、空中ダッシュを入力して、大パンチを出す。相手がしっかりガードをしていれば、ダメージを[illegible]

この戦法をさらに有効なものにするため、空中ダッシュをせずに、着地しゃがみ大パンチを混ぜていこう。この二択攻撃を見切るのは、ほとんど無理だろう。

これを回避するには、起き上がり攻撃を狙うか、[illegible]転起きを使うしかないだろう。


[illegible]強い、しゃがみ中パンチ。空中ダッ[illegible]


転がってきたら、ジャンプで飛び越して…。


バックダッシュ大パンチだ。

さて、レイレイの新戦法はどうだったかな?まだまだ発展途上のキャラなので、皆もドンドン新戦法を生み出してくれ(この号が出るころには、[illegible]いたりして。シャレになってないな…)。

暗器砲の法則

	オノ	ブーメラン
中、強暗器砲		
弱暗器砲	オノ →	ブーメラン →
※ランダムには		
	★樽	★サキチ

★がついているものは、当たると気絶する。

振り向けば、ダークネス

モリガン

めくりを中心とした有効な攻めからスペシャルゲージの増加量まで広範囲にわたって突っ込んでみたぞ。

担当｜松っちゃん

基本ダッシュ講座

モリガンといえばショートダッシュ。レバーをコ、コンと2回前へ素早く入力することによって、このショートダッシュをすることができる。

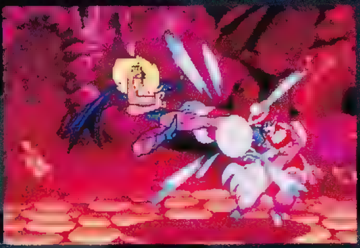
モリガンのダッシュ攻撃は、ジャンプ攻撃扱い。つまり、しゃがみガード不可だ。このダッシュ攻撃で相手を立たせておいて足払い、しゃがんでくらってくれたらチェーンコンボというのが基本攻めパターンだ。

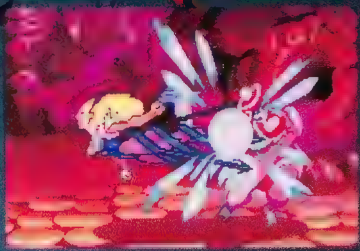
ダッシュ攻撃に使う主な技は、大パンチ、大キック、中キック、シェルキック。相手が地上にいるときは、大キックを使っていく。出るまでが多少遅いので早めに大キックボタンを押すこと。早めに技を出せば、くらい投げされにくいという利点もあるぞ。

相手がしゃがんでいるときは、下方向に強い中キックを使っていくといい。特に、画面端でレイレイにしゃがまれてしまったときのショートダッシュ攻撃は、この中キックしか当てることができない。

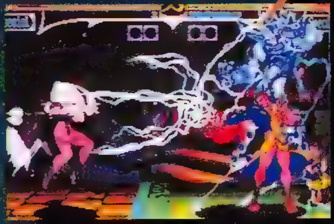
相手が跳んだとき、跳ぼうとしているときは大パンチかシェルキックを使うといい。シェルキックは、追い打ちがかかる場合がある（空中で2ヒット以下のときに相手が着地するまでの間）ので積極的に使っていこう。攻撃判定のほうも激強だしね。

しかし、いくらダッシュ攻撃が強いからといって、ダッシュの鬼になるのは避けたい。これは、意外とダッシュ攻撃がバレてしまうと返されやすいためだ。また、何も技を出さなければ空中ガードできるジャンプとは違い、ダッシュのほうは技を出そうが出すまいが空中ガードはできない。この辺のこともダッシュのリスクとして頭に入れておこう。





小、中のキックかパンチを当てたあとは、シェルにつなぐといいだろう。シェルのあとはもちろん、チェーンコンボだ。



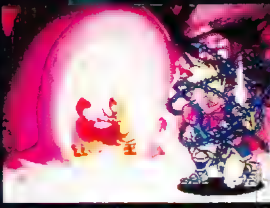
こうなるとくらうしかない。

応用ダッシュ講座

ダッシュ→チェーンコンボ→ダッシュ→チェーンコンボという動きをひたすら繰り返すと、どうしても攻めが単調になってしまう。この単調さを打破するのがダッシュ→ダッシュだ。立ちガード→しゃがみガードの繰り返しの中にいきなり立ちガード→立ちガードという動きが入るので相手はなかなか対応しきれない。

しかし、ダッシュのし始めに技を出してしまうと出した技が残像になってしまい相手に攻撃を当てることはできない。つまり、ある程度の高さになるまでは何も技を出さずにダッシュをしなければいけないのだ。このときが、攻撃の途切れ目になってしまい反撃を受けやすい。

この欠点を補うのが通称「めくりダッシュ」。これは、ダッシュで相手の裏側に回り攻撃を当てるというものだ。攻撃を出すときのポイントは、ダッシュをやめるということと相手の頭上を越えてから攻撃ボタンを押すということである。どちらの要素が欠けてしまっても、このめくりダッシュは成功しない。慣れるまでは多少練習が必要かも。



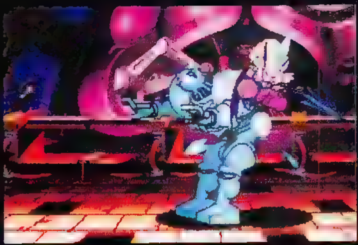
ボタンが早すぎると、このように技が出ても当たる前に着地してしまう。



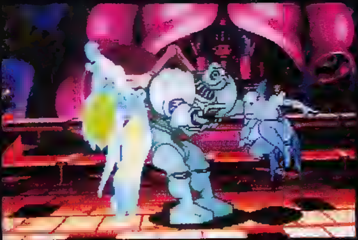
ここから、再びショートダッシュにいく。

このことを利用した、めくりダクネスがかなり使える。ショートダッシュ→ショートダッシュからダクネスを入力する。ダッシュ小パンチが当たればダクネスも連続でつながるのだ。コマンド入力は素早く、レバーはダッシュ方向と逆に入れること。スペシャルストックがあるならば、このめくりダクネスを狙っていこう。

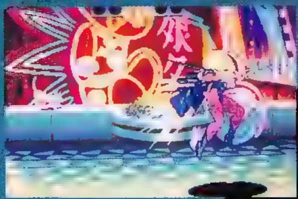
また、シェルで相手のジャンプを落としたあともめくりを狙うチャンス。常に、相手にプレッシャーを与えよう。



ジャンプ小パンチでめくって、



そのままダクネスへ。ダクネスコマンドのレバーは左。



シェルを当てたら、そのまま前ダッシュして相手の裏に回り込み！

スペシャルストックの使い方

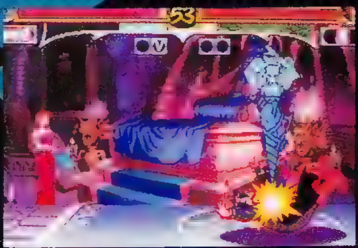
スペシャルストックを何に使うべきか？これはハンターでの大きなテーマだ。

使用頻度が一番高いのは、やはりダクネス。相手に与えるダメージも大きいし、めくりダクネスなど使い方もたくさん。

次に高いのは、ESシャドウ



今、自分がどういう状況にあるか瞬時に判断、



このときは、ES追い打ちがベス

ブレイド。上昇中完全無敵というのは強い。特に、ガードキャンセル時に使うと効果絶大だ。

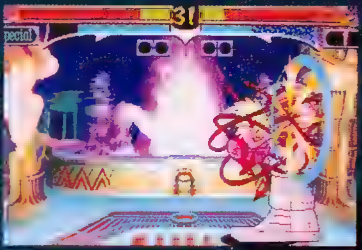
この2つが、主にスペシャルストックを使う技。これ以外の技は時と場合によって使い分ける。

この使い分けの要素は3つ。何ラウンド目か（どちらに勝ち星がついているか）、自分の体力と相手の体力、残りのスペシャルストック数というもの。

まず、重要なのはどちらに勝ち星がついているかということ。1—0で勝っているときは、3R目のことを考えて少し控え目に。0—1で負けているときは出しおしみせず攻撃的に。1—1のときは、ここだというときに連続で投入するといった感じに。

これらのことに、自分と相手の体力などが絡んでくる。この状況判断を瞬時にしてもらいたい。この判断ができれば勝率は必ずアップするはずだ。

スペシャルストックは、常に1つあればよい。3つも、4つもあっても仕方がない。どんどん溜めて、どんどん使う。これが、スペシャルストック活用法の原則だ。


常に、ゲージ0・8分ぐらいあればOK。何かしら技を当てればゲージは満タンになる。

スペシャルストックを使うには、ゲージを溜めないといけない。このゲージを最も増加させる技はジャンプ（ダッシュ）大キック。次にジャンプ大パンチだ。この増加量は、小より大、パンチよりキックのほうが多い。必殺技に関しては小、大の区別がなく、必殺技ごとに増加量が決められているようだ。この辺の細かいことを知っているかどうかでも他の人に差をつけられる。意識してプレイするようにしよう。

相手を転ばせたら…

ハンターになって移動起き上がりができるようになったから攻めにくくなったと感じている人がいるんじゃないかな？ 実はそれは間違い。確かに攻めにくくはなったが、逆にこのシステムを利用した攻めというものができるからだ。

前移動すると思ったら、その起き上がり位置を予想しての攻め、後ろ移動すると思ったら、その起き上がり位置を予想した攻めをすればいい。

しかし、これには経験値が必要でこのキャラの起きる早さはこれぐらい、と相手が起き上がる位置とタイミングを把握しておかなければいけない。

モリガンならば、ショートダッシュで相手を牽制してからめくりダクネスが一番有効な攻め。また、相手の起き上がり位置に逃げダッシュ大キックを重ねておくのもいい。逃げ大キック→前ダッシュ攻撃とすんなりモリガンモードに入れれば、起き攻めに関してはバッチリ。起き上がりに飛び道具を重ねるというドジだけは踏まないように。


前ダッシュで相手の様子を見て、


逃げ蹴りを重ねる。


[illegible]だし、相手が[illegible]えると…。

技のスキにダクネスを入力する理由

チェーンコンボにキャンセルがかからないハンター。前作でのダッシュ→しゃがみ小パンチ・中足払い・ソウルフィストという攻めはできなくなってしまった。キャンセルをかけたいなら、中足払いを目押ししないようにして（チェーンコンボにしないでタイミングをずらす）、ソウルフィストを撃たなければいけない。

でも、ダクネスは別。小足払い→中足払いというチェーンコンボのあとでもキャンセルで出すことができる。また、通常はキャンセルがかからない遠距離立ち大キックや大足払いなんかにもダクネス、アストラルならキャンセルがかかる。これが、技のスキに入力せよといっている理由だ。


見よ！決定的瞬間。

ダクネスマスターへの道

街中でモリガンを使っている人は多いが、その中でダークネスイリュージョンを使いこなしている人は少ないように思える。ダクネスを活用してもらうためにここでダクネスの使いどころを掘り下げてみることにしよう。

主な使い方は5つ。1つ目は相手の裏にまわったとき。これは前に説明したとおり、ダッシュ→ダッシュや相手の起き上がりをジャンプで跳び越すなど相手の裏側からダクネスを使うもの。バレバレだとまずガードされるが、有効な攻めなので積極的に狙っていきたい。

2つ目は対空技として。相手の跳び込みをダクネスで返すパターンだ。ダクネスは地上で出しても相手が地上だろうが空中だろうがお構いなしに吸い込んでくれる。このことを利用したものだ。シャドウブレイドがつぶれる（相打ちになる）技にも勝つことができるので安心して対空技として使っていこう。

3つ目はリバーサル時（起き上がり時など）に使うもの。一瞬無敵時間があるので何かしら技を重ねられていても大丈夫だ。これまで[illegible]レイドより信頼性は高いので[illegible]会は多いはずだ。

4つ目は相手が何か[illegible]の返し技として使う[illegible]もの。ザベルのドリルやデスハリケーン（デスボルも）、フェリシアのバックラー、パイロンのソディアックファイア、レイレイの[illegible]、ガロンのビーストキャノンなどダクネスが一方的に勝てる技は数多い。これらの技を相手が出してきたらガードする前に素早くダクネスコマンドを入力して合わせてやるのだ。多少の読みや正確にコマンドを入力する力は必要だがこれを実戦で狙っていけると心強いだろう。

最後に連続技として。相手が立っている状態でダッシュ攻撃をくらってくれたら、[illegible]地後立ち小パンチ→ダクネスまで連続になる。また、しゃがみ状態でも[illegible]ャモンには立ち小パンチ→立[illegible]（ビシャモンは近距離技のみ）がヒットするのでダクネスにつなぐことが可能だ。[illegible]

ダクネスの連続技はぜひと[illegible]もできるようになって[illegible]たい。

これらがハンター[illegible]ガンの[illegible]



初心者のためのヴァンパイア ハンター

超基礎講座

フォボス、パイロン、ドノヴァン、レイレイ、ビシャモン、ガロン編

前作はそれほどプレイしてなくて、この「～ハンター」からやり始めたって人、結構いるみたい。そこで、今回はとりあえず7キャラの超基本的な攻め方をわかりやすくフローチャートでまとめてみた。これでもう対戦で一方的にやられることはないぞ！

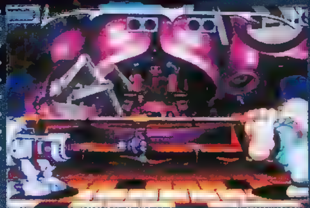
フォボス

小ランチャーを盾にして、ジャンプで近づいて攻めるのだ。

解説：石井ぜんじ

遠間
（固めつつ接近）

小マイトランチャー



小マイトランチャーを手前に置いておき、爆風の残り火でバリアを張る、相手のジャンプやダッシュ攻撃を止める役目を果たす。

ジャンプ…で接近



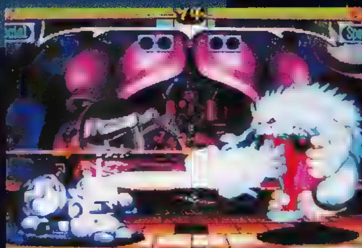
残り火でバリアを張りつつ、前方すぐ降りジャンプの大Ⓟ・中Ⓟをすかしつつ近寄る。または、J中Ⓚ・大Ⓚを直接当てる。

ジャンプ中ダッシュ攻撃



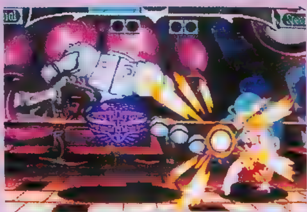
ジャンプ中Ⓚ・空中ダッシュ大Ⓚを直接当てる。小ランチャーを使いつつ攻めるときよりややリスクが大きい。また、昇りでけん制し、降りにも技を出して近寄る方法もある。小マイトランチャーを跳び越えやすいキャラや、やや近い間合いのときに有効。

小プラズマレーザー



相手が遠間で飛び道具を出そうとしたり、ガードを解いて動こうとしていると思ったら小プラズマレーザー。

空中で…



フォボスは地上より空中のほうが自由に動ける。前方ジャンプしたらすぐ技を出し、レバーを斜め下・下に入れて降りる動きができるようにしよう。すぐ上がり、すぐ降りる動きを繰り返してなめらかに動きつつ前方へと攻める。

パイロン

ソルスマッシャーからの接近がミソ!!

解説：GYU

ソルスマッシャーからの流れで、遠距離なら（画面半分以上離れている間合い）ゾディアックファイアで接近する。パイロンは近・遠距離共に相当な強さを誇っているが、中間距離が意外ともろいため（通常技の判定が比較的弱い）いかに接近するかが課題。

スタート



パイロンがスタート直後にとるべき行動は基本的に2つ。少し後ろに下がってからソルスマッシャーを撃つか、いきなりレバー入れ大パンチで攻めるか、だ。

ソルスマッシャー

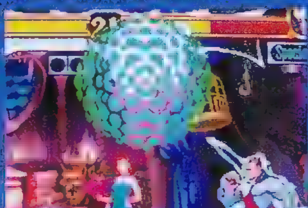


スタート直後からソルスマッシャーを[illegible]合は間合いに[illegible]よう。遠距離[illegible]ルスマッシャー[illegible]離なら中ソル[illegible]ーと使い分[illegible]

ゾディアックファイア



ギャラクシートリップ



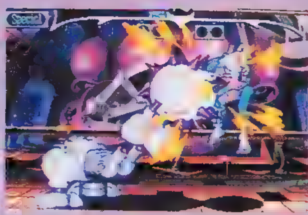
相手の飛び道具をソルスマッシャーで押し返した場合はすかさず相手の真上にギャラクシートリップで移動する。ソルスマッシャーと上空からの攻撃を重ねることがパイロンにとって理想的な攻撃だ！

レバー入れ大パンチ



レバー入れ大パンチを出してヒットしたなら、そのまま小足払い→中足払い→レバー入れ大パンチのチェーンコンボで攻める。レバー入れ大パンチがガードされたら立ち小キックにつなげて返されにくいようにしよう。

対空技



対空技は、近間で速く出るのが立ち中Ⓟ、やや遠間が立ち大Ⓚ。速いダッシュ攻撃などのラッシュを止めるのがジェノサイドバルカン。

スペシャルストック



スペシャルゲージの大半は追いうちに、残りはコンフュージョナーに使う。最後の削り殺しにはESレーザーが効果的。

近間

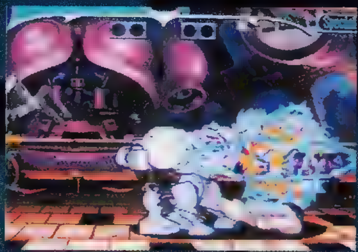
(固めからチェーンコンボ)

ジャンプ攻撃・ジャンプすかしなどで反撃を誘い潰す



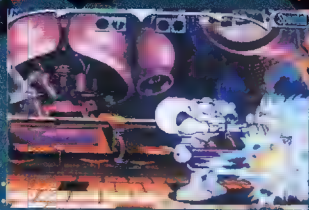
(近くで小ランチャー後)手前でJ大Ⓟ・中Ⓟをすかして出す。または、立ち小Ⓚでけん制したりしつつJ大Ⓚを直接当てる。相手の反撃を誘いつつコンボのタイミングを図る。

チェーンコンボor立ち大Ⓟ



(近くで小ランチャー後)㊦中Ⓟ→㊦大Ⓟか、ダッシュ㊦小Ⓚから㊦小Ⓚ→下中Ⓟ→下中Ⓚ→立ち大Ⓟのコンボを直接狙う。ジャンプされそうなときは立ち大Ⓟ一発を重ねる。

ランチャー・コンフュージョナーで固めを維持



小マイトランチャーを連打したり、コンフュージョナーを混ぜる。この中に立ちしゃがみ小Ⓚも使う。相手の強力な返し技を誘って潰す。固めの持続にもなる。

起き上がり



起き上がりはJ大Ⓟでめくりを狙いつつ、J大Ⓚも混ぜて攻める。ここから地上のチェーンコンボにつなぐ。バックダッシュから小ランチャーで確実に固めてもらい。

投げ



ゾディアックファイアで接近してうまく密着できた場合、相手がしゃがんで固まっているなら投げよう。通常投げで投げたならすかさずダウン攻撃だ。

チェーンコンボ



ゾディアックファイアで接近して相手が立ちガードしているなら、足払い系で攻める。小・中・大足払いが届いたら小・中・大足払いのチェーンコンボ。遠いなら大足払いだ。



ギャラクシートリップで相手の真上に出現したら、そのまま大キックで攻めてうまくヒットしたら、チェーンコンボにつなげよう！

オービタープレイズorギャラクシートリップ



ギャラクシートリップで相手の斜め上に出現したらオービタープレイズもしくはさらにギャラクシートリップ。オービタープレイズを出すときは近いなら小、遠いなら大と変化をつけたい。

スタートへ戻る

＊EX必殺技コスモディスラプションは出るまでのスキが大きいため、相手のダウンを奪ってから重ねる。コスモを重ねている間にゾディアックファイアやギャラクシートリップで接近しチェーンコンボで攻める。また、コスモがヒットしたならSPソルスマッシャーを空中でさらに当てよう。ほかのES必殺技は削りに使おう！



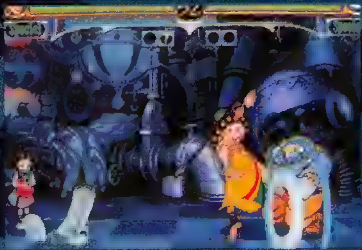
ドノヴァン

ラッシュの基本は、キルシュレットを絡ませてのチェーンコンボだ!

担当:アディオスTeach



跳び込む際は、昇りで大キックを出しておいて小パンチという具合に、チェーン・パンチへの2段用意して行くといい。その後、昇りキックだけ出し、着地後にソードグラップルという手もある。



また剣を[illegible]となかったら、立ち小キックをキャンセルして飛ばす。この[illegible]早く剣を使った技でラッシュをかけたいなら小で、[illegible]を狙っていくなら大で飛ばしていくといい。[illegible]を刺すことも[illegible]なかったら、キャンセルして[illegible]反撃を[illegible]いいぞ。



ドノヴァンの[illegible]はなかなかの[illegible]防御な[illegible]時間が[illegible]いから、飛び道具などを合わせられそうなら跳び込みで[illegible]いくといい。[illegible]



基本的にドノヴァンの攻撃はキルシュレットを絡ませたものである。このフローチャートはそれを前提として、解してすぐに攻撃を出したものとしているが、すぐに放たずに跳び込んだりダッシュしてもいいだろう。どこで攻撃するかは無限にあるので、状況に応じて考えていってもらいたい。

このフローチャートは、攻撃時のパターンを追っているが、逆に攻め込まれたときの追い払い方も重要だ。最も理想的なのはガードキャンセルイフリート。それを恐れてチェーンコンボを刻んでくる相手には、途切れたところにソバットを入れてやろう。跳び込みを繰り返されたら、先出しのしゃがみ大パンチが頼れる。

超基礎講座

レイレイ

ダッシュ、ジャンプ、EX技の使いどころが大事。

担当 道士 椒



隙を見て強暗器砲を使うようにすると、相手はガードを固めがちになる。



相手にもよるが、跳んだと思ったらレバー入れ大パンチを使う。しかし、読みが外れると非常に隙が大きいので注意。

弱中暗器砲

遠距離では暗器砲を使うが、あまり使いすぎても危険。牽制程度に使う。

ダッシュ 空中ダッシュ

空中ダッシュはなるべく低空にし、大パンチを使うようにする。

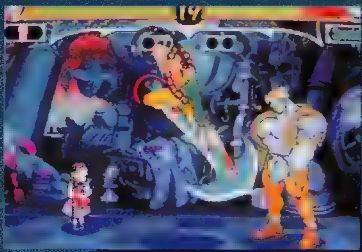


中間距離では、レバー入れ中パンチが非常に強い。これよりも近いようなら、しゃがみ中パンチでもいい。

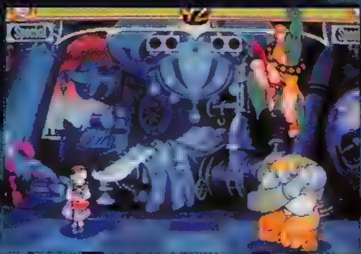
*中距離では、相手を固めるように技を出す。レバー入れ中パンチや大キック、強弱の暗器砲で攻めよう。立ち大パンチはリーチはあるが、外れると隙は大きいし、ガードキャンセルもされやすいので、使いすぎに注意しよう。

*遠距離での暗器砲は、牽制のためと相手から近づかせないようにするためである。暗器砲で相手の動きを止めることができたら、自分から近づこう。

中 ← 遠



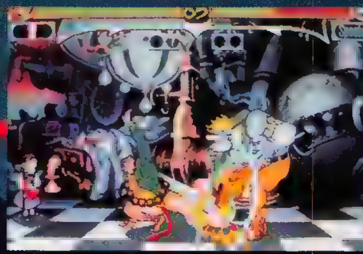
一とおりのチェーンコンボが終了後、ガードされていれば手を休めるわけにはいかない。ドリル（大）はこういうときに使う。チェーンコンボが入っていても最後が倒れない技で締めていれば同様だ。当然、立ちガードを確認できれば大足払い。もしくは再びダッシュで攻め込んでいくのもいい。



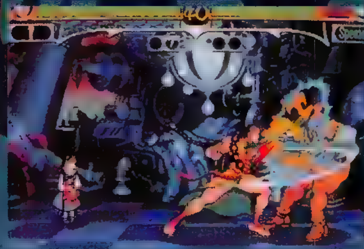
裏に回るようにジャンプして剣を解除する。チェーンコンボは1、2発でやめておくといいだろう。ある程度、相手がガードに固執していないと落とされる点には注意。うまく成功したとしたら〝挟み込み〟になるわけだが、相手が巧みにガードしようならば、チェーンコンボのタイミングは遅めにしよう。でないとガードが一方向に統一されてしまうからね。

ガードされてしまったら

（入っても）



取り立てて強烈なチェーンコンボはドノヴァンにはないが、間合いが近ければ立ち小キック・しゃがみ大パンチ・大足払い、というのも挑戦してみよう。ちなみに入っていれば大足払い、入っていなければソバットと確認して使い分けられればベスト。また、ガードされていて剣を飛ばしていなければ、立ち小キックをキャンセルしてから飛ばそう。

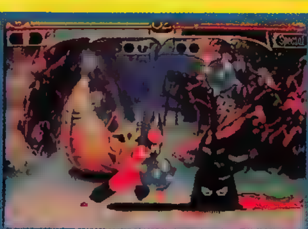


ビシャモンに似た感じで、ダッシュ・立ち中パンチと出していく。相手が立っていたら大足払いで、飛びそうなしゃがみ大パンチだ。もちろん、投げ（S・グラップル）も加えて、安定してガードさせないように心掛けよう。



多少、手が休みぎみになってしまうが、チェーンコンボで開いた間合いをライトニングかイフリートで補う。イフリートはすかるとヤバイので、普段はライトニングで、画面端に追い詰めているときが望ましい。

スペシャルストックは、ほとんどキルシュレッドにつぎ込むぐらいでちょうどいいだろう。追い詰められたときなんかは、チェンジイモータルが安心できるが、多用は禁物だ。デスプレスを使う必要はない。



狙える状況になったら、がんがん天雷破を使っていこう。追い打ちも忘れずに。



ガードを上下に振るために、時々ジャンプ大パンチを使う。場合にもよるが、垂直ジャンプが望ましい。



コマンド投げは非常に強力なので、どんどん狙っていこう。この後は必ず追い打ちが入るので、好んで使ってもいいだろう。



強暗器砲を警戒して立ちガードしているようならば、しゃがみ大パンチで足元を狙う。中パンチからのコンボとしても、この技につなげよう。この技で倒れたら、追い打ちを狙っていくようにしよう。

小足払い



このダッシュで相手の裏から攻めるのもいいし、逆をついてもう一度正面から攻めるのもいい。



近距離の基本は、この小足払い。一発だけ出すのではなく、連打で使おう。ここからのコンボは、しゃがみ大パンチにつなげるように。

**ダッシュ
空中ダッシュ**



中パンチからのコンボならば、大キックなどがいい。入れ中パンチの先端を当てたら、大パンチしか届かないぞ。また、離れるようなら、遠距離戦に戻ろう。

※近距離では、小足払いが中心になる。小足払い、ダッシュ、ジャンプ大パンチ、天雷破など、相手のガードを崩すように攻めを組み立てよう。

近

ビシャモン

近づいたあとが重要だ
（ストックの使いどころも）。

担当：KAL

大分岐 1

スタート



☆②ジャンプ攻撃

比較的遠間からなら、ガードしながら跳び込み、大キックを出そう。空中投げされるようなら、昇り大（小）Ⓟ→下り大（中）Ⓚのコンビネーションがいい。

大分岐 2



☆レバー入れ立ち小キック

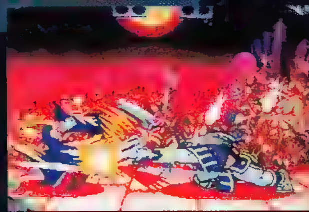
攻撃の“つなぎ”には、立ちガード不可で出が速く威力のあるⒶ小Ⓚを使おう。また、技を出さずにいきなり鬼首捻りや居合斬りにいく手もある。



☆ダッシュ攻撃

ラッシュをかけたいときにはダッシュ攻撃を使う。反撃が怖いなら大キック、次につなげたいときは中キック、相手が跳ぶかどうか分からないときは中パンチで突進。

しゃがみ大パンチ
or 下段居合



開幕で何を出すのかが意外と重要。下段居合が信頼できるが、モリガンやサスカッチなどすぐ跳んでくる相手にはⒶ大Ⓟがいい。

近づくまで

ガロン

疾風の如き速さでチェーンコンボを叩き込め。
ビーストキャノンの幻惑性も大切だぞ！

担当：FRS-ケモリン-N.D

スタート

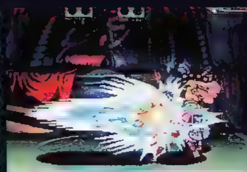
☆①ジャンプ攻撃その1

ガロンは跳び込みも素早く、大Ⓟなどは判定、威力ともに強い。打点を低めればそのままチェーンコンボにもつなげやすい。しかも、打点高めは相手が跳びこんできたとき、空中投げに化けやすく好都合。

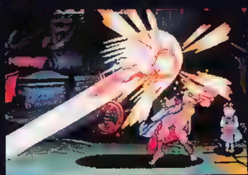


（☆①）ジャンプ攻撃①

相手との距離によってジャンプ大Ⓟ、遠ければジャンプ大Ⓚなど使いわけよう。



地上版。貫通したらすぐ左へ戻るか、反撃を試みる相手には着地クライムで斬る。



対空版。飛び道具を越えつつ右下へ攻撃するのが主な使いみち。

（☆②）ビーストキャノン



空中版。小ジャンプからや、めくりぎみに当てて左へ折り返す。

☆②ビーストキャノン

ここでいうビーストキャノンとは地上、対空、空中すべてを指す。写真の説明にもあるとおり、ガードされても貫通でき、方向転換も可能なために貫通して戻るなど工夫しよう。そうすれば、いわゆるめくりになることがあるぞ。ビーストキャノンはヒット後に相手の吹っ飛んだ方向へ折り返せば空中2ヒットにもなる。ある状況下ならビーストキャノン・着地クライムレイザーの2H-tも可能。

とにかくビーストキャノンは常に方向転換を考えて使うことだ。



（☆③）地上攻撃

なにかと強いのがしゃがみ中Ⓟ。リーチ、攻撃判定とも申しぶんない。このあとすぐに立ち大Ⓟにつなげられるようにクセをつけよう。

近づくまで

☆通常技で固めていく場合



Ⓐモード
大ダメージをあたえる用
ガードリバーサル危険

そのままⒶ小Ⓚを1～2発出したあと、小足払い(ここから溜めに入る)→Ⓓ中Ⓟ→Ⓓ大Ⓟとつなぐ。最後を立ち大Ⓚにする隠しテクも有り。次は大分岐1へ戻る。

☆キャンセル撥ね刃の場合



Ⓑモード
ラッシュを持続したい時

撥ね刃がヒットしたら、試合中盤までは辻疾風、ストックが溜まってきたら(3以上が理想)ES鬼炎斬につなごう。例外として、相手の残体力が少ないときにもES鬼炎斬でトドメを刺そう。鬼炎斬後は逃がさず追い打ち(ESも使う)だ。次は大分岐2へ。

☆しゃがみ技で溜めに入る。その後居合の場合。



Ⓒモード
ガードリバーサル防止用

足払い系の技に移行してすぐに溜めに入る。そして小足、中足払いなどから下段居合斬り。その後は、多少近い間合いなので、すぐジャンプ中Ⓚ(昇り)→ジャンプ小Ⓚ(下り)で空中からラッシュにいくか、様子を見てから大分岐1へ。

近づいたあと

Ⓐ……途中で技が当たったらそのままコンボへ。ガードされているときはすぐにⒸに移るか、一瞬“間”をおいて「Ⓐ中Ⓚ→撥ね刃」や足払いにいく。その後は大分岐1へ。

Ⓑ……Ⓐ小Ⓚ→撥ね刃。ガードされたら続けてⒶ中Ⓚ→撥ね刃とつなぐ。全てガードされた場合は大分岐1へ(なるべくすぐに溜めて居合か中Ⓚ跳び込みがいい)。
※いつⒷモードを止めてⒶにいくかⒸにいくか、など、機転の利いた切り替えが重要。

Ⓒ……すぐに溜めをはじめて、足払い系の技から下段居合を出す。対ガードリバーサル用なので、小技をカツカツと当てていくときに目押ししないように注意が必要。次は大分岐1へ。

※ダッシュすかし斬り捨て御免なども、ガードしがちな相手に対してや、そういう相手でなくてもたまにやると効果的。

☆=ストックのある場合はスペシャル技を狙う。
☆1=鬼首捻り(Ⓐ小Ⓚ、Ⓐ中Ⓚから)
☆2=ジャンプ大Ⓚ・Ⓓ中Ⓟ→かっ捌きの11段
☆3=撥ね刃→返し刃→ES鬼炎斬→ES追い打ち
☆4=突然かっ捌き(中足払いなどから)

※文中のⒶはレバー入れ、Ⓓはしゃがみを意味しています。

(…⑥)ジャンプ攻撃②



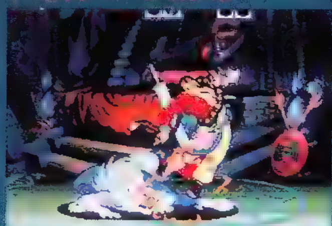
ジャンプ攻撃のあとマンネリにならないように、斜め大JⓅ後に垂直、バックジャンプ攻撃も加える。バックジャンプを追ってくる相手にはバックジャンプ大Ⓚが有効。

コマンド投げ



あくまでバリエーションに幅を持たせたいというなら、今回からつかみやすい投げ(コマンド)も導入しよう。あまりにガードしてばかりの相手用に…。

(…④)チェーンコンボ



チェーンは常にしゃがみ小攻撃から。最後は大足払いで転ばせ、追い打ちはESで。

相手と近いとき

しゃがみ中Ⓟが強力。狙いすましたしゃがみ中Ⓟがサベルの手におえない地上ラッシュを封じ、モリガンのショートダッシュをくい止めることができる。ヒットしたときは、しゃがみ中Ⓟ後は立ち大Ⓟ(最近両方とも可)につなげよう。遠いならしゃがみ大足払いにつなげてもいい。

④チェーンコンボ
チェーンコンボは、他キャラと違って最後に大足払いが入る範囲でつなげよう。段数を増やせば増やすほど、大足払いは届きにくくなる。まあマンネリにならない程度に技を変えた方がいいが、右腕のことは基本なので覚えておこう。どちらにしても、一発目は立ちガードできない技がいい。

☆⑥ジャンプ攻撃②
ここでのジャンプ攻撃とは、ジャンプ攻撃①の後のバリエーションをいう。ここから垂直大Ⓟを落としたり、バックジャンプから空中ビーストキャノン。ジャンプ攻撃①が少し遠間からのものなら、相手を跳び越すようにジャンプして打点低めに小Ⓚを出す。もうわかった人もいるかもしれない。そう、この小Ⓚはめくりになることがあるのだ。ここからチェーンコンボにいくこともできる。



ザベル

つかず離れずの「ザベル間合い」をキープせよ。

文 D-LAN

〈基本形：カタメモード〉 ＝ ザベルペース

リーチがあって判定の強い通常レバー技――小キック、中パンチ、中キック――でカツカツ攻めるのが基本。ときには小キック→中パンチと目押ししてみたり、ジャンプ防止に大キックや大パンチも使っていくとよい。そこにジャンプ攻撃や奇襲を交えて常におさえ込むよう心がけよう。

スタート

レバー小K、中P、中K



とにかく基本。ときおりチェーンでつないでみてもいい。このときは、相手が跳ぶことも頭に入れて、しゃがみ大パンチや大キックの対空技をいつでも出せるよう心掛けよう。

大K



中パンチなどで押しまくった後に、先読みのジャンプ防止に置いておく感じ。同じ意味で、飛び道具防止に大パンチも使える。

継続

跳び込み

キャラによってはジャンプモードが基本形になる場合もあり。

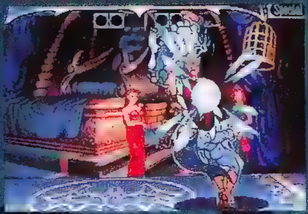
ジャンプ攻撃



跳び込む場合は、迷わずいく。単調にならないよう注意（跳ぶタイミングが……）。

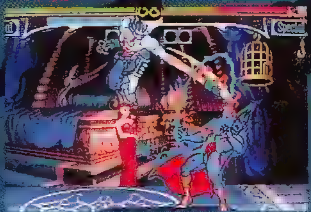
入ったら

スカルスティング



スカルスティングは間合い、そして相手がどう動くか、ということを考えて小中大を使い分ける。ES版は大と同じだ。入ったら即ナイフからチェーンコンボだ（入らなくても）。

その他



使えるジャンプ技としては、レバー中パンチや小キック、中キックといったところ。大キックは途中でしゃがめばヒット。また、小パンチ・ドリルもフェイントとして有効だ。

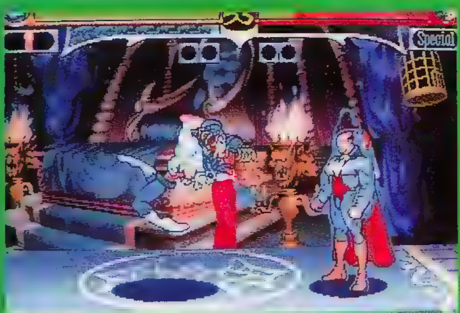
着地チェーン

スタートへ

奇襲的要素

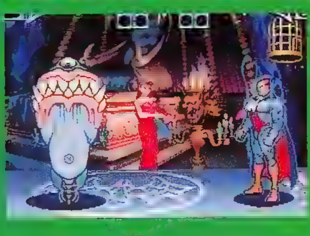
ザベルの理想である中距離から仕掛けるのが効果的。

●空中ダッシュ



跳んでから行うのではなく、斜め上方向に2回入れての超低空ダッシュのこと。しゃがんだ相手にもレバー中パンチや大パンチを当てることができる。難しいがぜひとも使いこなせるようになりたい。これとダッシュ足払いを併せて使えば、一応の簡易二択になる。ヘルズゲートもそうだが、こちらが攻めの主導権を握った状態で行わないと大抵失敗する。

●ヘルズゲート



本当に一応奇襲という程度。今いちだかも。

●イービルスクリーム



飛び道具を持った相手に特に有効。リーチが恐ろしく長く出も早いので中、遠距離での一つの選択として使っていこう。

超基礎講座

吹けよ風、儲かれ桶屋!



2ラインの闘いが燃ゆる期待の大新作。今回はコマゴマとしたシステムを紹介だ。

担当:トロッコ松島



今回はライン移動で攻める!

とりあえず、このゲームで最も目につくシステムと言えば、上・下に分かれた2ライン間の攻防が挙げられるだろう。

今回は、このゲームに盛り込まれている様々なライン移動の性質、特性、そしてその用法などを事細かに語らせていただくナリよ。

手前、奥のライン性質

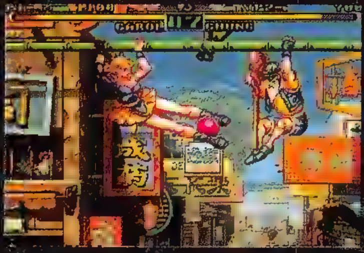
最初にゲームが始まったときには、プレイヤーキャラたちは手前のラインからスタートする。見りゃわかるよね。

そしてAB同時押しorDボタンとレバーの組み合わせで、キャラクターは様々な形態の別ライン移動動作を取ることは、風雲マニアの間ではもはや常識。

基本的に奥のラインに移動しても、キャラクターは手前のラインと同じ行動を取ることが可能なのだが、一部ステージでは、キャラクターの行動を制限される場合もある。

チュン、イーグルの2人のステージでは、奥のラインに移動すると、キャラクターは強制的にパイプにぶら下がってしまうのだ。

よって、攻撃ボタンを押しても出せる技は限られてしまう。当然、必殺技なんてもってのほかである。でも武器は投げられるぞ。安心。



チュンのステージの奥ラインは、このよーにパイプとなっておる。ウキ。

前述の二人のステージ以外は、手前・奥ともにキャラクターは制限を受けずに動けるぞ。パイプぶら下がりオンリーの[illegible]は不毛だが熱い。

ライン移動あれこれ

数あるライン移動動作だが、ここではその具体的な使用例と性質を[illegible]。

①通常ライン移動
(AB同時押しorD)

最も庶民に浸透しているスタンダードなライン移動法。

相手と自分が別ラインにいた場合には、ボタンを押してレバーニュートラル状態にしておくと、相手の場所をサーチしてカッ飛んで行くぞ。

また、ライン移動中にレバーの左右どちらかに入れることにより、ある程度ライン移動着地点を調整できるぞ。

相手が同一ライン上にいるときには、突進技を緊急回避するときなどに役に立つぞ。

しかし、いかんせんお手軽な移動法ゆえなのか、移動中などに飛び道具でアッサリと激墜されやすいのが困りもの。

また、通常ライン攻撃は、スーパーラインアタックに一方的に打ち負けてしまうという欠点も持っている。

通常ライン攻撃を相手にガードさせた後に、こちらから投げに行っても投げ負けるのがオチなので、ガードさせた後は地道に[illegible]連打するほうがよかろう。

これらの弱点からも分かるとおり、[illegible]に通常ライン移動で突貫するだけではいけないぞ。回避、[illegible]など目的を持って使いどころをよく心得て使おう。

②ステップラインアタック
(⬅ or D+⬅+AB同時押し)

移動ボタン+レバー相手方向斜め[illegible]前方にダッシュして(ダッシュしているときに攻撃判定アリ)しかる後にライン移動をするのだ。ちなみに、ボタン+レバー相手の逆方向斜め[illegible]バックダッシュしてライン移動するぞ。

この移動法は、自分が相手と異なったラインにいるときなどにひじょーに役に立つ。

例えば、相手が奥のラインから、飛び道具で攻撃してきたとする。そこでーこの移動法を使えばだなー自分目がけて飛んでくる飛び道具を、回避しつつ攻撃することができるのだーピバー

ダッシュから攻撃にうつるモーションはかなり早いから、相手が飛び道具を撃つのを見てからでも間に合うのがミソ。

ダッシュの後のライン攻撃の性質自体は、普通のライン攻撃と変わらないのもミソ。

③大ジャンプ攻撃
(⬇⬆ or D+⬇⬆+AB同時押し)

画面から消えるほどの大ジャンプをして、ライン移動攻撃をする凄げな技。

自分と相手がお互い異なるライン上にいた場合、一度自分は画面外に消え、相手の頭上へと降下してくる。

ジャンプした瞬間の相手の位置を記憶して、自動的にサーチしてくれるぞ。

しかし、ガードされたときには、小技を連打するなりして反撃を免れることが可能だ

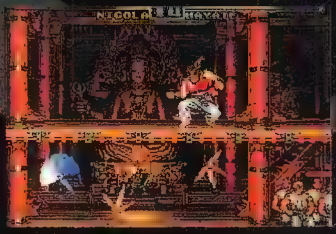


このよーにダッシュで前方移動しつつ…

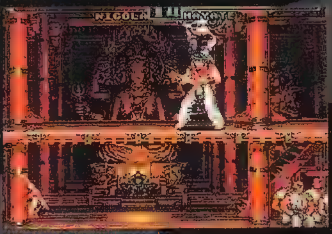


武器を回避した後にライン移動攻撃!!

が、ジャンプ落下時に相手にX軸をずらされた場合などは、多大なるスキが生じるので大注意だ。



大ジャンプで画面から消えて…



相手の頭上へと落着!!

④スーパーラインアタック(AB同時押し+→←↑↓ or D+→←↑↓)

いわゆる必殺技扱いの強力なライン攻撃技。ライン移動の軌道そのものは、通常ライン攻撃のそれと変わらないのだが、技の威力のほうは段違いである。

相手がライン移動してきたのを見てから、このスーパーラインアタックで確実に迎撃するのも手だ。


奥のラインから突っ込んでくるのがスーパーラインアタック。強力だぜ。

武器で遊ぼうの巻

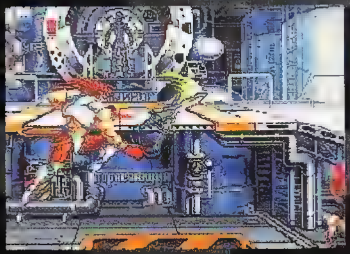
武器の使い方は、これまたライン移動と事を同じにして全キャラ共通の用法を取ることができる。具体的な使い方として…

①Cボタンで相手を殴る
②BCボタン同時押しで、武器を投げつけることが可能
③Cボタンで、相手の飛んで来た武器を跳ね返すことが可能

…が、挙げられる。

まず①であるが、基本的に「武器殴り」は[illegible]威力は[illegible]あるが出るまでが遅く[illegible]りのためにスキが多い。相手の隙を見計らって、確実に武器を叩きこんでいこう。

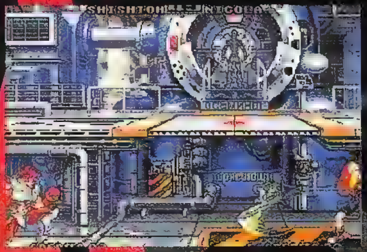
②の「武器投げ」は、地上、空中問わず、いつでも投げることができる。お互い異なったラインで向きあって、武器を投げ合うこともももちろん可能。


ほーら、空中でも武器を投げられるよー。

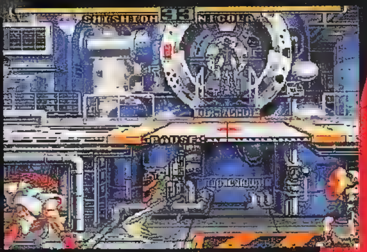
また、武器を投げた後、素早くBCボタンを押し直すことにより、投げた武器を手元に呼び戻すことができるぞ。

つまり、武器の最大射程範囲までは、自分で自由に武器の飛距離を調整できるって訳。

武器を投げた後に相手に跳び込まれて、うわー大パンチってなときに、素早く武器を呼び戻して防御姿勢をとったりするのが賢い使い方。



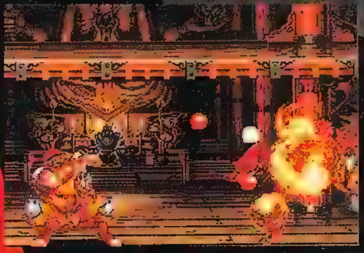
普通はこのくらい[illegible]投げも…、



再びBC同時押しをすることによって、このくらいの距離で武器を呼び戻すことが可能。

③の「武器跳ね返し」は、飛んで来た相手の武器を、タイミングよく殴り返してダメージを与える技である。

相手の「BC同時押し武器投げ」で飛んできた飛び道具は跳ね返せるが、コマンド入力で出された必殺技扱いの飛び道具は跳ね返せないので注意だ。


こーゆー複数で[illegible]道具は[illegible]

投げ予防の掟

投げられる瞬間にA・Bボ[illegible]連打することによって、[illegible]を、殴って振りほ[illegible]タンを連打すれば[illegible]殴り返せる確率が上がるので、投げ[illegible]と思ったら、ボタンを連打してせいぜい悪あがきをしてみることだ。


こんな風な「投げられグラフィック」が出てしまったら、もう投げ返せないぞ。

あと、相手に投げられる瞬間に「Cボタン連[illegible]」で、逆に[illegible]「投げ返す」[illegible]イミングがシビア。ほぼ同時[illegible]ないと成功しない[illegible]。

掴まれ[illegible]たら、もう投げ返すことはほとんど不可能だ。ここは無難に「殴り返し」で、地道に投げを予防するほうがいいだろう。

迫りくるアクシデントの巻

このゲームにはステージごとに様々な「仕掛け」がしてあり、プレイヤーに対して、様々な妨害をしかけてくるのだ。

ここでは、ステージごとに起こるアクシデントをワンポイント紹介。特に表記がないステージでは、何も起こらないから安心めされい。



これが、投げを振りほどいて殴り返したところ。ボタン連打がモノを言うぜ!!

コスウステージ

熔岩地帯が舞台であるが、ここで注意したいのはライン移動中。

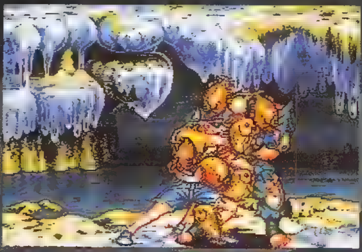
通常ライン移動をしている際に、吹き上がる熔岩に当たって、燃えてしまうのだ。でもノーダメージっス。

相手と同一ライン上で普通に闘っているか、大ジャンプライン移動をすれば、この危険から逃れられるぞ。

メズウステージ

ここは氷穴地帯。ここでは、画面が一瞬フラッシュした後、画面上部から「つらら」が降ってくるのだ。

何本か同時に降ってくるので、うまくかわすべし。



これは、メズステージのアクシデントの一つ。いきなり水中からピラニアが襲いかかってきて、プレイヤーにかみつくのだ!! ちなみに、ピラニアに襲われている時は無敵だぞ。

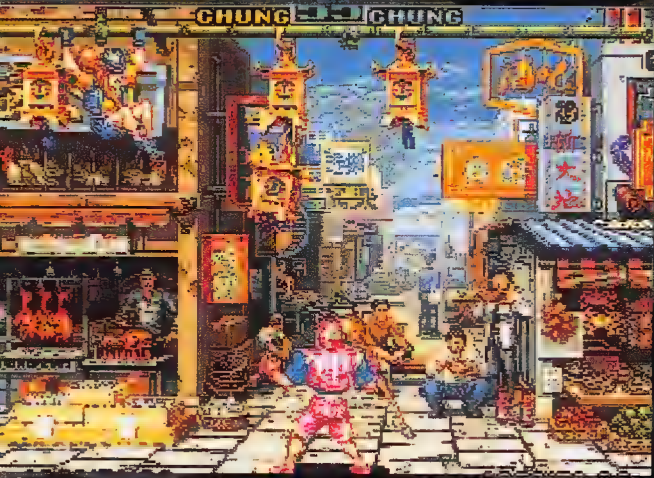
イーグルステージ

リングの上だが、奥ラインはパイプになっている。パイプにはライトがぶら下がっており、これを相手にぶつけて攻撃できるぞ。

なお、ライトは防御不可。

チュンステージ

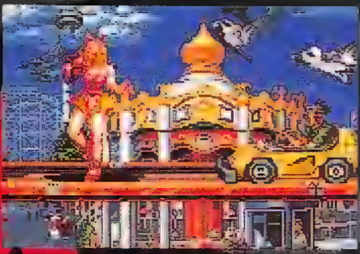
基本的にはイーグルのステージと同じだが、奥ラインのパイプの右側だけは、通常ライン扱いとなっているぞ。



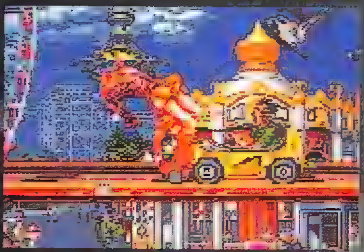
チュンステージにて。奥のパイプに下げられている提灯を投げつける。

キャロルステージ

遊園地であるが、奥ラインはゴーカートコースになっており、時々ゴーカートがやってきて疾走してくる。ゴーカートにはねられてもノーダメージだが、ゴーカートが出現する前には「DANGER」の表示が出て知らせてくれるぞ。



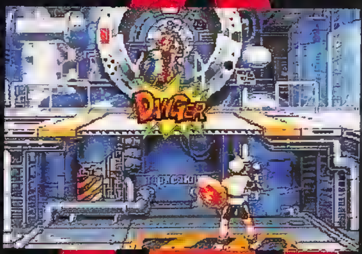
こちらはキャロルのラインでぼーっとしていると



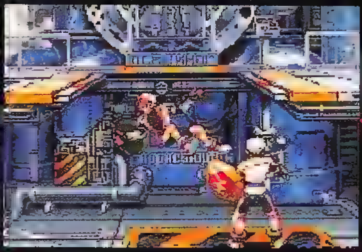
ゴーカートが来てはねられちゃうぞ!!

ニコラステージ

奥ラインの床が開閉式のシャッターになっており、床の上に立っている者を強制的に手前のラインに戻す。



この「DANGER!!」の後に



いきなり床が開いて、立っていたキャラは落下しちゃうのだ!!

風雲ブーメラン野郎 ハヤテ

主人公にして、このゲーム中では最もバランスのとれたスタンダードなキャラクターだ。

武器はもちろんブーメラン。BC同時押しで投げつけるのはともかく、武器殴りもブーメランで殴りつけるのである。

必殺技は、主人公らしく強力なものを取り揃えておるぞ。特に誘導飛び道具の念動飛棍と、対空技にもなる便利な幻影飛棍が、ハヤテの2大[illegible]主体技となって[illegible]。

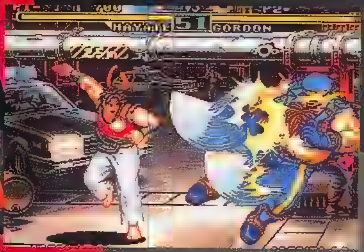
念動飛棍は出る[illegible]が遅いものの、一度出てしまえば[illegible]なり強力な飛び道具となる。この技はジャンプで回避するのは不可能なので、素直にガードするか、とっととラインで逃れるのが賢明な選択。



これが念動飛棍。念動兵器だ。

幻影飛棍は一見飛び道具のようだが、実は強力な対空技。跳び込んでくる相手をブーメランで軽快に叩き落とすのはともかく、通常ライン移動で攻撃してきた相手を迎撃するのにも役に立つぞ。

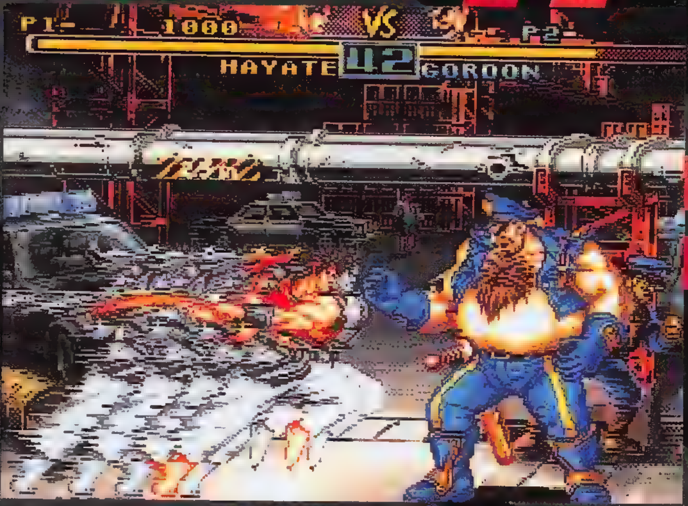
この幻影飛棍は、一度にブーメランを3発投げる技だが、[illegible]いや!!3つの[illegible]斬鉄[illegible]距離で相手に当てると3発全部命中して大ダメージになるぞ。



強烈斬は見たまんまの突進技だが、やはりというか当然というか、相手にガードされた後は隙がアリアリ。でも技の出は早いので、「全然まったく使えない」ってことはないから安心だ。

飛天昇王脚も、突進技の一種だが、技の最後に空中に飛び上がるのが特徴。この技も例に漏れず、ガードされたら大ピンチなので、乱発は控えたほうがよいと思われる。

烈風殺は、某テコンダーの例の技と形態を同じにしている技と思ってもらえるとよい。ジャンプ攻撃のフェイントとしてつかうのもイカス。



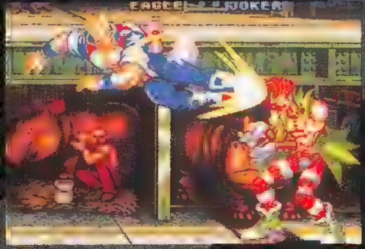
強——烈斬で突進中。確実に当てていけ!!



風雲プロレス野郎 イーグル

武器は巨大なオノ、ヘラクレス・アックス。一介のプロレスラーが、一体なぜこんな物騒な武器を持っているのかは謎だが、彼の自慢のこの大斧で、並み居る敵を大撲殺だ。

彼の突進必殺技、アメリカンスクリューは、空中からドロップキックを放って相手に突っ込む技。当たれば威力はデカイが、ガードされたらこれまた危険。頻発不可。



この気合の入ったケリがアメスク。

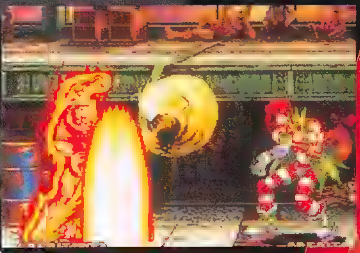
フラッシュウイングは、見るからに対空で大活躍しそうな技であるが、実際とっさに出せれば対空技としての信頼性は高い。

でも技が出るのにちょっとタイムラグがあるのに加え、射程が短いのも難物。対地上戦ではあまり活躍しなさそうだ。



全身発光してニールキック。でもあんまり前に飛ばない。

アックスフレイムは一応飛び道具だが、技の初めに地面から発する火柱も強力。火柱→オノ飛ばしが1セット[illegible]ているお[illegible]



オノは弧を描いて飛んで行くぞ。

強力な連続技こそないものの、技の一発一発の威力が高いので、丁寧に当てていこう。



風雲火炎忍者 ゴズウ

忍者であるからして、素早い動きがウリである。忍者らしく飛び道具はカギ爪。武器攻撃のカギ爪攻撃もリーチ長めでいい感じ。



BC同時押しの飛び[illegible]

[illegible]昇天は、ヒットす[illegible]れば[illegible]ないのだ[illegible]ードされた後の[illegible]が同[illegible]



ガードされた後が心配なんだよね。

武器を投げつけられたりして、アッサリ落とされるぞ。

陽炎拳は、やはり削りに最適。その他の使い道は、今のところ（4月5日正午現在）ないので、「陽炎拳の凄い使い手が見つかったー」って人は、編集部まで一報求ム。

無道牛炎拳は、一瞬地中に消えて、左右に炎を発する技。ライン移動攻撃をしてきた相手を回避しつつ、この技を当てるのも適だ。



この印を結んだ後に、地中へと消えるのだ。

そして豪炎弾。これは3発同時に炎の弾を射出する技。同時に3発飛び道具を出すので、相手の飛び道具を打ち消しつつ攻撃できるのが強みだ。ライン間の攻撃にも役に立つし、この技をメインにして、ゴンゴン攻めるのがよかろう。

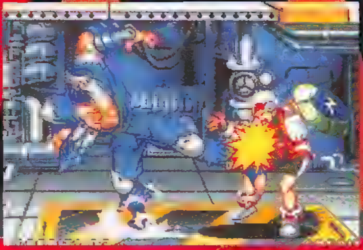


風雲水流忍者 メズウ

やはり忍者であるからして、素早い動きが特徴。こいつも飛び道具は、兄と同じカギ爪。

通常技ではゴズウとメズウに特に変化はないのだが、必殺技の性質が、少しずつ違ってるぞ。

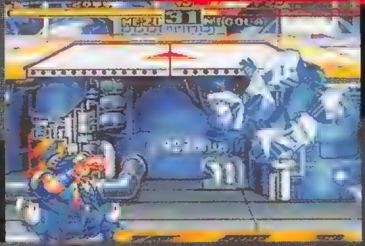
例えば、同じ昇天でも飛んでいく軌跡がゴズウとメズウでは違っているし、兄の陽炎[illegible]に対して、メズウは陽炎脚。メズウの[illegible]は足技だから[illegible]ちょっぴり[illegible]いぞ。



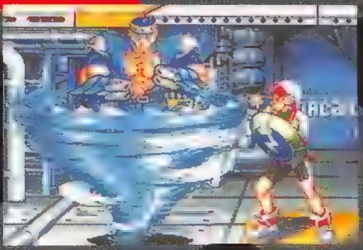
[illegible]足技だからちょっぴりリーチが[illegible]

水流忍者のウリと言える必殺技が、無道水流波。己の体の周りを水流で覆ってしまう技である。

技が出るのも早いし、判定も強いし、おまけに威力もある。なかなか強力な技なのだが、技を出し終わった後にスキができるのが弱点。



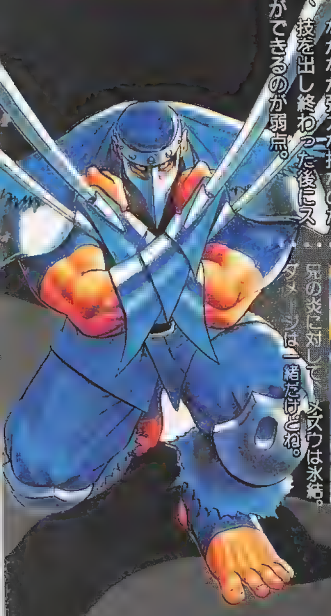
兄の炎に対して、メズウは氷結。ダメージは一緒だけどね。



この渦巻は、頭上ガガラあきになるのが難。

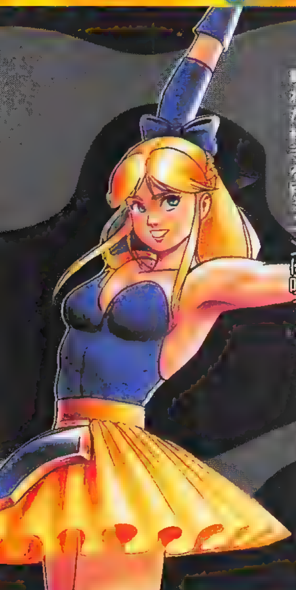
ちなみに、この水流は武器殴りでアッサリ消されてしまうので、調子に乗って連発していると痛い目に遭うぞ。

流氷弾は、同時に4発の氷の弾を撃ち出す技。ゴズウの豪炎弾と同じく、使える技だ。



空を、海を、時を超えて…

今ここに最新ゲーム参上!!

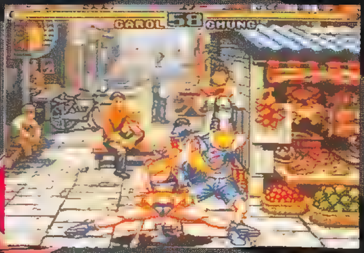


風雲体操お嬢ちゃん キャロル

飛び道具が新体操のボールという、一風変わったキャラ。魅惑の肢体から繰り出される優雅な技の数々は、きっと貴兄を大満足させることだろう。

女性キャラらしく、その動作は機敏で素早い。パワーこそないものの、スピードに裏付けされたテクニカルな攻めが展開できるぞ。

必殺技のスピニングトップは、技が出るまでに「ボールを頭上に放り投げる」という予備動作があるので、非常に大変アッサリ見切られやすいが、一度出てしまえば強力。



スピニングトップはかなり信用のおける技。相手の足元のスキを見て狙おう。

相手との間合いを一気に詰められる上、ガードされた後もスキがあんまりない。便利だ。

ルードボールは、ボールに触れた相手を副ラインに吹っ飛ばすという強力な技だが、あまりスピードがないのでそうそう当たってくれないぞ。



このボールがヘロヘロ?と飛んでゆくのね。



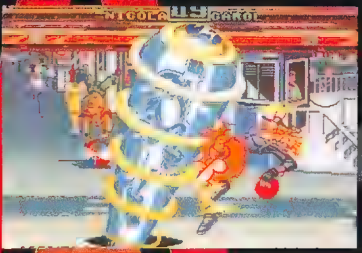
当たってくれれば[illegible]がレインボーアタック。でも当てるのは至難の業かも。[illegible]用度を上げる工夫をしよう。

このボールは、一度地面に叩きつけられた時に炸裂するぞ。



チビッ子ゆえ技のリーチは短いが、ハンドメイドのパワードスーツを着込んでいるので、それなりにパワーはあるぞ。

必殺技のカルバニックプレイは、斜め方向に勢いよく飛び上がる技。もちろん対空技として大活躍するぞ。



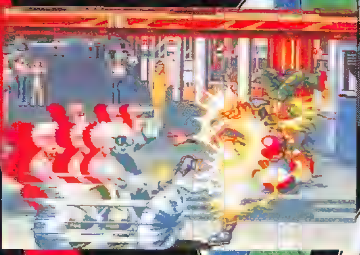
対空はコレで決まり。多い日も安心だ。

風雲フリスビー野郎 ニコラ

フリスピードライブは、フリスピーに乗って相手に突貫する突進技。スピードは速いが、やはりガードされるとそれなりにスキができる。

誘導飛び道具のフライングソーサーは、一度出してしまえば相手をホーミングする優秀な飛び道具。でも技を出すときに多大なスキが出来るのが難点じゃ。

ニコラは技のリーチが短いと書いたが、それは通常攻撃に限ってのことである。フリスピーを使った武器殴り攻撃と、BC同時押しの武器飛ばし攻撃をうまく使って立ち回れば、[illegible]戦えるぞ。



フリスピーで滑りゆけ!!イー[illegible]



フライングソーサーを出す前にこの光り輝くモーションがスキありあり。

風雲[illegible] チュン

チュンの最大の特徴と言えば、一定量のダメージを受けると「怒りモード」に突入するということが挙げられる。これは全キャラ中ただ一人、チュンだけが持っているキャラ特性である。

一定量ダメージを受けてチュンの帽子が吹っ飛ぶと、チュンの体から闘気が吹き上がり、怒りモードに突入するのだ。

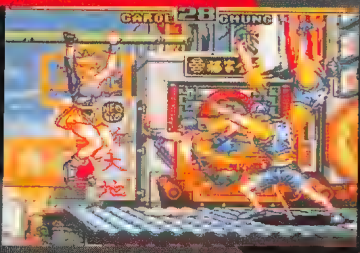
[illegible]ってハズ[illegible]。ち[illegible]がる。



この怒りモードになると、それまで使えなかった「旋風炎舞」と「鶏々変化」という2つの必殺技を使えるようになるのだ。

さらに、チュンの特性として、唯一奥ラインのパイプに掴まりつつ必殺技を出すことができるというのがある。「気伝招来」がそれだが、これはチュン、イーグル以外のステージでは使えないぞ。

あと、チュンの技で異様に使えるのが千手掌底。対空として使えばスゴい威力を発揮するっスよ。



対空はコレでゴー。千手掌底ナリよ。



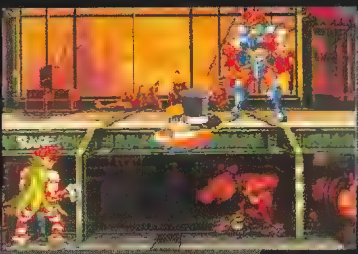
これは怒り状態のみで使える旋風炎舞。



色モキャラ ジョーカー



完全イロモノ。まあそれはどーでもヨイとして、長身だからリーチが長いのが強み。必殺技もなぜか強力なものが揃っており、はっきり言ってコイツは強い。ショッキングストーイは対空にも使える。もちろん、地上にいる敵に出してもそれなりに効果はあるぞ。それなりの。飛び道具のマーダーハットは、やはり出るまでが遅いものの、とりあえず相手をホーミングするから便利だぞ。



このシルクハットは誘導兵器。ライン間の攻防にも使われる。

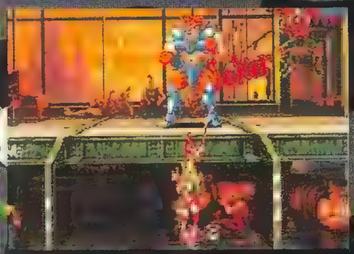
空中で出せるブラッドパラソルは、見切りにくい上に威力が高い。普通のジャンプ攻撃と併用して、空中戦にうまく組み込んで使っていこう。

ジョーカーの必殺技の中で特に変わっているのは、瞬間移動ができるトランスポーターであろう。



ブラッドパラソルを使って、トリッキーな空中戦を挑め!!

この技はAボタンで移動すると、一度姿を消した後、相手と同一ライン上のどこかに出現する。Bボタンで消えた場合、常に相手と異なるライン上に出現するのだ。



トランスポーターで消えた、出現時にはちょいとばかりスキがあるぞ。

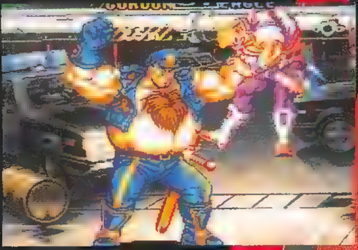
ゴードン



その巨体から繰り出されるパワーあふれまくりの一撃は、まさにブーテーキャラの真骨頂。

手にはトンファーをもっているが、実際にBC同時押しで投げる武器は、トンファーから発せられる電撃弾である。ゴードンは、他のキャラに比べて必殺技がちょっと少ないが、通常技が強力なのでそう悲観することはない。巨漢マニアは安心してゴードンを使おう。

フリクションビートは、とりあえず下段攻撃っぽく見えるが、これは立ちガード可能だ。



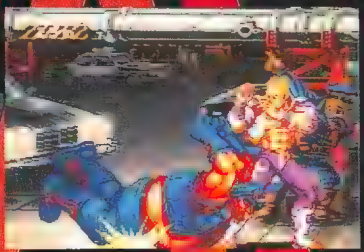
この後、ブン殴って別ラインまで吹っ飛ばすのだ。

ラウンチアッパーは、突進した後に相手を捕まえ、別ラインへと吹っ飛ばしてしまう技だ。でもガードされたら以上なので、ここぞという場合以外は頻繁に使う必要はない。

スパークボルトは、巨大な電撃弾を飛ばす技。最初は一つの電源弾が飛んで行くだけだが、一定距離進んだら、電撃弾は3つに分裂するぞ。



3つに分裂するスパークボルト。わりと便利。



ラね。立ちガード

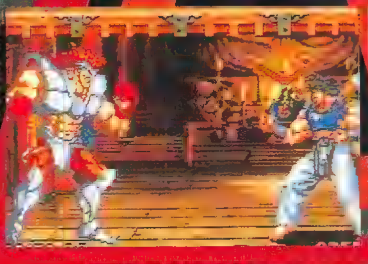
獅子王



両拳のグローブかなんだかオチャメだと好評の獅子王。その貫録にふさわしいだけの、安定した強さを誇るキャラだ。

獅子王と言えば、全キャラ中唯一当て身投げをもっていることが特徴。当て身は全キャラ持っているが、当て身投げをもっているのはこの男のみ。

この当て身投げ「ナイトメアー」の性能だが、ジャンプ攻撃やライン攻撃、肉体を使った必殺技や武器殴り攻撃まで、なんでも受け流してしまうぞ。



これが当て身投げコマンドを入力した状態。

ただし、気をつけたいのは、「取れる」のは獅子王の上半身を攻撃する技のみ。足払いなどの下段攻撃は当て身投げできないぞ。

その他、獅子王の飛び道具、ホーラ、ラクラクキャッチング。サイレントストーム、ゴッドプレスは共に連射は効かないが、どちらも威力十分。

ビーストブローは、相手がくらってくれると連続攻撃を叩き込めるが、ガードされるとそれで終わりなので気をつけましょう。





相手の武器殴り攻撃も…。



餓狼伝説3 ROAD TO THE FINAL VICTORY

特別な演出がとにかく多い餓狼3だが、みんなどれぐらい見られるかな？
今回は、編集部で調査して見つけたすべてを紹介してみよう。意外と気がつかないものもあるぞ。

CPU戦編

まずは、CPU戦だけで見ることのできる演出を紹介してみよう。対戦で見ることはできないので、その価値は高いぞ。

●2号店で、リチャードに会える！

あのボブをスカウトした、元祖カポエラ使いのリチャード・マイヤを、デモ画面で見ることができるのだ。
ただし、見られるキャラは限られていて、テリー、アンディ、ジョー、舞の4人だけ。この4キャラを使ってボブステージまで行けば、リチャードに会えるぞ。


お、リチャードだ。なんか、カッコイイぞ。

●ギースの腹心、ビリー登場！

なんと、前作でも人気の高かったビリーが、ゲストキャラとして出てくるのだ。
ビリーを見るには、テリー、アンディ、ジョー、舞の4人のうちの1キャラを使い、ギースステージまで行けばいいだけ。ビリーとは闘うことなく、ただの顔見せだけだぞ。


これで、餓狼シリーズ皆勤賞だ！

●ギースのテーマが聞ける！

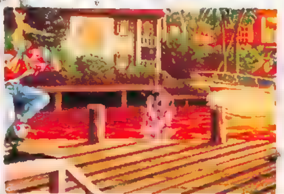
餓狼伝説スペシャル、龍虎の拳2にいたるまで、ギース様が出るたびに、アレンジはされてきたが、ギースのテーマが必ずBGMとして流されていた。しかし、今回の餓狼3では、ついに聞けなくなってしまった…と思いきや、やはりあったのだ。
この曲を聞くには、テリー、アンディ、ジョー、舞を使ってギースステージまで行き、2ラウンドに進めばいいだけ。よーく耳を澄ませば、あのテーマが復活するのだ！
また、同じ条件で、ギースステージの背景が燃え上がるぞ。ほかのキャラでは、こうならないのだ。

全ステージを覗いてみよう

各ステージには、なにかしら特別な演出がなされているので、ここではそれを紹介してみよう。

●テリーステージ

後ろにいるお猿が、時々海に落ちることがある。


お猿さんが海に落ちた瞬間だ！

これは、よーく見ていないと気がつかない。対戦中では、いつ落ちたかはわからないだろう。
2本目を奥ライン跳ばし攻撃で決着をつけると、相手は海に落ちるぞ。

●アンディステージ

これといった演出は、まだ見つかってない。後ろにいるカエルが気になるが…。
2本目を奥ライン跳ばし攻撃で決着をつけると、相手は池に落ちるぞ。

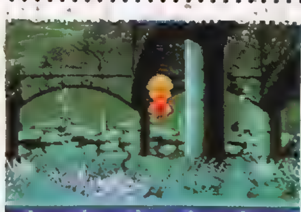
●ジョーステージ

4ラウンドまでいくと、ワニにリボンがつく。結構、カワイかったりする。
2本目を奥ライン跳ばし攻撃で決着をつけると、沼に落ちるぞ。


非常にラブリーな、ワニさんのリボン。

●舞ステージ

背景の水槽の中で、山田十平衛が時々泳いでいる。これはランダムらしいので、見られたらラッキーだ。
2本目を奥ライン跳ばし攻撃で決着をつけると、背景の水槽にヒビが入る。


もの凄いスピードで泳ぐ、山田十平衛だ。

●ボブステージ

背景の左のほうを見てみると、草薙京、シイ・ケンスウ、リチャード・マイヤがいるぞ。
2本目を手前ライン跳ばし攻撃で決着をつけると、大アップになる。


京サマ、ケンスウ君がいる！そして、左にはリチャードが…。

●マリーステージ

2本目をアッパー系（上に向けて出す通常技）で決着をつけると、画面外までブッ跳んでいき、シャンデリアと共に落ちてくる。

●ホンフゥステージ

背景のヘリコプターの中から、チン・シンザンが現れる。これは、よく見るだろう。ただ、これをチンだと気づく人は少ないかも。
2本目を奥ライン跳ばしで決着をつけると、後ろに跳んでいき、クレーンから落ちそうになる。

●ギース、フランコ、双角ステージ

特になし。2本目を手前ライン跳ばし攻撃で決着をつけると、大アップになる。

どうだったかな？現時点で発見されているものを載せてみたのだが、みんな知ってたかな。もし、これ以外に隠しキャラとかを見つけたら、編集部まで連絡ちょうだいね。

寄せつけないで勝つ!

対CPU戦

ギース・ハワード

「ダブルれっぷーけんダブルれんぷーけんダブルれっぷー…」
キリもミもフタも節操すらないなぁ。

担当：ギィ

ギースの対CPU戦は実に楽である。ほとんど(ダブル)烈風拳と、●+Cの真空投げだけで勝ててしまうのだ。

しかもこれだけでもファイティングレベルS・A、悪くともCぐらいは取れてしまうのだ。ちなみにキャラ順はジョー・ヒガシを最初にもってくると楽だぞ。

W烈風連射モード

画面端～端ぐらいまで離れてW烈風拳を撃ち、くらったりガードしているようなら、さらに撃ち続ける。しかしこれは本命ではなく誘い技。W烈風拳をジャンプやオーバースウェーでかわし、近づいてきたところを真空投げで投げる。真空投げの間合いの広さがあって初めて可能なパターンだ。


ジャンプやオーバースウェーで越えてきたら歩いて間合いを合わせ…、


真空投げ！こんなに離れていても吸う。技が出ているとさらに吸い込む。

では相手の動きに応じた対応策を見ていくとしよう。

1. 相手がジャンプで跳び込んできた場合…相手が前方ジャンプしたのが見えたら、相手のジャンプ攻撃がギリギリで届かないところまで前進して待ち、着地する直前に●+Cを入力しよう。こうしておけば、クイックスウェーやオーバースウェーでかわされることはないぞ。

2. オーバースウェー中にダッシュしてきた場合…ちょうど真空投げで投げた後の間合いで、W烈風拳をオーバースウェーでかわして近づいてきた場合、大半のキャラのオーバースウェー攻撃は当たらない。そこをジャンプと同様に中央ラインに戻ってくる直前に●+Cで投げる。ジャンプほどではないものの微妙な間合い合わせは必要だ。

3. 垂直ジャンプやオーバースウェーでよけるだけの場合…無視してW烈風連射。オーバースウェーから戻ってきたところでくらうことも多い。


このへんで入力。

4. 間合いをつめられた場合…一番問題なのがこれ。無難なのはバックダッシュして即弱の烈風拳を撃つ。これをかわされても、少なくともガードはできる。ガードしてくれれば間合いが離れるので再びW烈風連射モードへ。

キャラごとに微妙に違ってくるが、このパターンにはまるキャラは、ヒガシ、マリー、バッシュ、ボブ、ヤマザキ(両方)、舞、アンディ、双角、テリー。

つまりホンフゥ、ギースの2人以外にはこのパターンでいけるというわけだ。

昇り小蹴りしっぷー

んで、対ホンフゥ、ギースの共通パターンがこれ。

垂直ジャンプの上昇中に小キックを出し、続けて小疾風拳を撃つ。ホンフゥは強引に近づこうと雷光石火の天を出してくるが小キックをくらう。ギースは着地を攻めようとして疾風拳に当たる。逆のときもあれば両方に当たることもあるお手軽なパターンだ。


小キックで落として…、


落下地点に置き疾風。

2大パターンが出そろったところでキャラ別攻略といってみよう。

しょせんはザコ キャラ別攻略

VSジョー・ヒガシ

1人目にもってくれば目を閉じててもパーフェクト。につっき黄金のカカトもW烈風連打でつぶせてしまう。

VSB・マリー

ジャンプしようとしてよくW烈風に当たってくれる。足が早いので近づかれやすい、近づかれたらすぐに小烈風に切りかえよう。

VSフランコ・バッシュ

こいつのオーバースウェー攻撃は端～端でも届いてしまうが、隙があるのでガードしてから投げよう。跳び込みもリーチがあるので注意。

VSヤマザキ(1回目)

特に問題なし。投げをクイックスウェーでかわされてもすぐにもう一度入力すれば投げられるぞ。

VS不知火舞

基本的にはマリーと一緒。

こいつはW烈風に反応してムササビの舞を出してくるので近間でのW烈風は厳禁。逆に端～端でならムササビは手前に落ちるのでそこを投げてしまおう。

VS双角/テリー

こいつらに対しては多少近づかれてもW烈風拳で強引に追い返してしまえる。しかもこの2人は遠くでオーバースウェー・ダッシュ後は攻撃を出さずに中央ラインに戻ってくるので容易に投げが決まる。


攻撃を出して来ないので楽々パーフェクト。

一番楽な相手だ。

VSヤマザキ(2回目)

基本的には1回目に出てきたときと一緒、ただ違うのは出かかり無敵のカッター状の飛び道具。W烈風をこの無敵でかわしつつ撃ってくるが、これは見てからバックダッシュで余裕でかわせる。ヤマザキの体力ゲージが赤くなったら超必殺(マリーのMタイプーンのような跳び込みの投げ)が怖いのでパターンを変える。

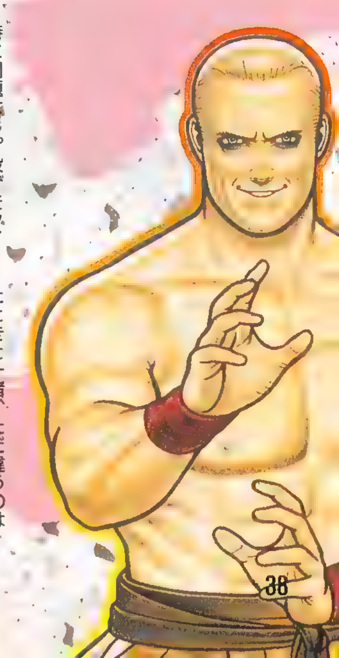
とはいってもやることは簡単。少し遠めの間合いから前方ジャンプの昇りで小キックを出して必殺技の空振りを誘い、そのまま下りで大キックを出して跳び込むだけ。大キックの先端を当てるように技を出そう。


W烈風をかわされたら、


こちらもバックダッシュでかわそう。


空中で小キックが当たったらすぐに大キックで空中2段になる。

サウスダウンの真の支配者が誰なのかということを、ガキどもにたっぷりと教えこんでやろう。



この手は超斬影拳！

対CPU戦

アンディ・ボガード

斬影拳を出したら、すかさずもう1度斬影拳コマンドを入れる。これで、斬影拳に追い打ちがかかり、相手を転ばせることができるのだ。

担当：松っちゃん

CPU戦の主なパターンは幻影　不知火からの連続技と飛翔拳でオーバースウェーを誘うもの。これらのパターンをどのように、誰が相手のときに使っていくのか見ていくことにしよう。

●幻影　不知火パターン

まず、前ジャンプから幻影　不知火を出す。これにCPUは反応して何かしら技を出してくれる。このスキに幻影　不知火が入るのだ。

幻影　不知火を当てたあとは対オーバースウェー攻撃（A+Bのほう）が連続で入る。この攻撃にキャンセルをかけて超斬影拳（◆➡C◆➡C。キャラが右向きのとき）を出せば4段攻撃になるぞ。


幻影　不知火を出して相手の技を誘い、


幻影　不知火で手前ラインにはねとばして対オーバースウェー攻撃（A+B）。



●飛翔拳パターン

少し離れた間合いで弱の飛翔拳を撃つ。すると、相手はオーバースウェーでかわしてくれるはず。これを、しゃがみ強パンチ（の対オーバースウェー攻撃でも可）で返して、さらにキャンセルをかけて超斬影拳。体力ゲージが点滅しているならば、しゃがみ強パンチ→超裂破弾を狙っていってもいいぞ。


飛翔拳でオーバースウェーさせて、


こちらに来たところを迎え撃つ。

キャラ別攻略

このゲームは1人目の対戦相手を選ぶことができる。ここでは、マリーを1人目に選んだものとして攻略を進めていくことにしよう。

●ブルー・マリー

1人目にもってきて、B+Cで奥ラインに移動してからオーバースウェー攻撃。マリーを手前ラインに吹き飛ばしたら、すかさず対オーバースウェー攻撃。そして、この技にキャンセルをかけて超斬影拳だ。

幻影　不知火パターンでも勝つことができる。1人目はガードが甘いので楽にこちらの攻撃をヒットさせることができるだろう。

●ボブ・ウィルソン

飛翔拳で跳ばせて弱昇龍弾で落とすだけ。飛翔拳をオーバースウェーでかわされたときはしゃがみ強パンチ超斬影拳。非常に楽な相手だ。

●ジョー・ヒガシ

飛翔拳パターンを使う。ヒガシのオーバースウェー攻撃がキック（スライディング）のときはこちらの対オーバースウェー攻撃が負けてしまうが気にせずにパターンを続行しよう。

また、◆➡B+Dのフェイント斬影拳でタイガーキックを誘うことができるので、こちらのパターンを使ってもいいだろう。

●フランコ・バッシュ

飛翔拳パターンが有効。バッシュがオーバースウェーで逃げたら、すかさず対オーバースウェー攻撃を出すこと。これは、バッシュのオーバースウェー攻撃がしゃがみ強パンチで返すことが難しいためだ。

●不知火　舞

飛翔拳を弱のウェービングブローで抜けてきたならば、ガードしたあとしゃがみ小パンチ斬影拳を入れてやろう。

ボブとまったく同じパターンでOK。

●アンディ・ボガード

幻影　不知火パターンにバッチリハマる。

●ホンフゥ

バックジャンプ強キックで相手の様子を見る。電光石火の天の強なら強昇龍弾、制空烈火棍の強ならば強斬影拳が入るぞ。

前ダッシュか電光石火の地の強がきたらしゃがみ弱パンチ斬影拳が必ず入る。ジャンプ弱パンチのあとに逃げ弱キックを出してくるので、ジャンプ弱パンチを立ちガードしたあとに昇龍弾を出せば弱キックをつぶすことができる。


バッグジャンプ強キックでホンフゥの反応をうかがい、


それぞれの技に対応すること。

●望月　双角

飛翔拳パターンでOK。

●テリー・ボガード

飛翔拳パターンでOK。

●ギース・ハワード

幻影　不知火パターンにバッチリハマる。

●山崎　竜二

バックステップで**十分に距離を取ってから**、前ダッシュ大ジャンプ強キック。これが当たったら、しゃがみ強パンチ超斬影拳まで連続で入る。跳び込む間合いが少しでも近いと山崎のパンチをもろにくらってしまうので注意が必要。

山崎が舌を出しているときに攻撃するとくらいキャンセルの必殺技を必ず出してくる。舌を出しているときに攻撃したのなら、すかさずガード。そして、山崎のくらいキャンセルの必殺技とガードしてからしゃがみ弱パンチ斬影拳だ。

また、山崎はこちらのしゃがみ弱パンチに反応してストレートを出してくれる。こちらのほうが体力がリードしているときは、しゃがみ弱パンチをひたすら撃っていれば逃げ切ることができる。


歩いて近づいてきたときは、ただのジャンプキックを当てる。


しゃがんで近づいてきたときは、ダッシュ強キックから連続技につなげる。



強いかもしれない
対戦攻略
ホンフゥ

飛び道具がなくて足も短い割には結構イケる。ヌンチャクがカギだ!!

担当：ハマー

誰もがイヤがる(?)基本戦法とは…

知ってのとおり、ホンフゥの技の中にはヌンチャクを使ったものがいくつかあるのだが、やはりこれらの技は相当使える。特に使用率が高いのは、

- **遠距離立ち小パンチ**
- **遠距離立ち大パンチ**
- **クイックスウェー攻撃**
- **制空烈火棍**

の4つ。足払いの強いギースや舞、リーチ差をヌンチャクでもカバーしきれないフランコあたりには、これに小・大ジャンプ大パンチ（ヌンチャクでたたきつけ）が加わる。

とにかく遠立ち小パンチが長い上に隙が全然ない。威力もそこそこなので、しゃがんでいれば当たらないキャラがほとんどとはいえ、牽制としては相当役に立つ。とにかく相手はレバーを左右に入れるだけで危険なのだから。クイックスウェー攻撃は隙は多少あるが、小パンチ以上のリーチがあってしゃがんでいる相手にも当たり、しかも上半身無敵。他キャラが泣いてうらやましがる性能のよさ。


この強さ、もはや小攻撃じゃないッス。テリーの大足も余裕。


これで届く！しかも奥へふっ飛ばすので、幻惑効果バツグン。

これで相手が地上戦を避け、スウェーやジャンプをしてきたらこっちのもの。出始め無敵で判定も大きい烈火棍と、妙に強いオーバースウェー＆スウェー攻撃の出番だ。特に烈火棍の性能がハンパでなく、横に長く無敵で1発目（出始め）が立ちガード不可。相手にしてみれば、ちょっと気をゆるめただけでいちいち燃やされてしまうのだからたまらない。一応ガードされればそれなりの隙はあるのだが、はっきり言って全然気にならない。相手がよほど狙っていない限り、まず大丈夫。


この部分が立ちガード不可。当て身にももちろんOK。

という訳で、ホンフゥの基本は「安全な通常技で牽制して無敵技で返す」、いわゆる対応プレイ。牽制が操作の簡単な通常技なので、相手の動きに反応しやすいのだ。

ただ、個人的にあまりこういう考え方は好きではないので（笑）、ある程度フェイント的な連携も考えてみよう。

鳴かぬなら鳴かせてみようホトトギス

少しホンフゥと闘い慣れた人なら、ほとんどの場合「バ○ダ岩」（様子を見ているってヤツ）かスウェー攻撃主体の戦法にする（なってしまう）ことと思う。

固まっているなら先にオーバースウェーをして近付いてみよう。少し離れた位置からCで突っ込むのがコツ。するとあら不思議、ちょっとでもタイミングのずれた対オーバースウェー攻撃をことごとく潰してくれる。


うまく当たったら別ラインに飛ぶので、すぐに対オーバースウェー攻撃だ。

また、大足払いも実は使える。見た目はリーチがなさそうだが、立ち小パンチと同じぐらいのリーチがあるので、意外と引っかかってくれるかも。出るまでに少し時間がかかるというのも、うまく使えばタイミングをずらせるという意味で役に立つ。



避け保留を使えば、接近→すぐに九龍もできる。

突然レバー前＋大キックやダッシュ小キックで接近戦をしかけるのもおもしろい。ホンフゥは下段を連打で攻撃できる技がないが、それを逆手にとって反撃を誘い、九龍の読みを狙うことも厳しいができる。バッチリ決まったらやたらカッコ良さそう。

ホンフゥのジャンプ攻撃は、小キックと大パンチが強力。大ジャンプ中の小キックの連打の速さは相当なもので、しかもこの技、舞、マリー、ホンフゥ以外のキャラには、**しゃがみに昇りで当てられる。**さらにめくりもOKなので、これを連打しながら往復するだけでもかなりイヤがられるはず。


当たる距離まで近付くのが面倒といえば面倒（ぜいたく?）。

これに超必殺技も加えれば、一つ一つの状況に対して非常に強いことが分かると思う。理論的には最強クラスのホンフゥ、せっかく高いポテンシャルを持っているのだから、「相手も納得できる強さ」を目指してみるのもいいのでは。



バリバリコーン!ワンツー!!

対戦攻略

フランコ・バッシュ

これで今日から君はバリバリだ。間合いをものにすればもしや…。

担当:バリバリK-TAN

ダブルコング [illegible] or C）

小ダブルコングは相手にガードされてもスキがなく、2発目はしゃがみガードできないので、バッシュのメイン技になってきそうだ。



ガードされても小ダブルコングをキャンセルでつなげよう。

しゃがみ小パンチから、キャンセルでつないでいくといい。しゃがみ小Ⓟは、ガードされても構わないぞ。ガードの上から叩き潰すのだ。

大ダブルコングは、立っている相手にヒットしてくれればダウンさせることができる。

大のダブルコングは相手を気絶させやすい技なのだが、小技からキャンセルでつながらないのが残念だ。

しかし、近距離立ち大パンチからならつながるので、ヒットしたら、すかさず大のダブルコングを出すといいだろう。

コングをガードされる[illegible]…

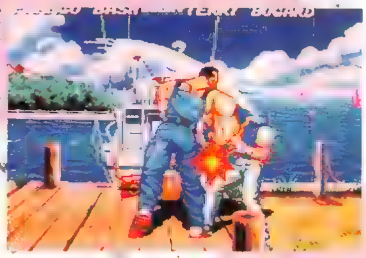
ここで大ウェービングブローの出番だ。

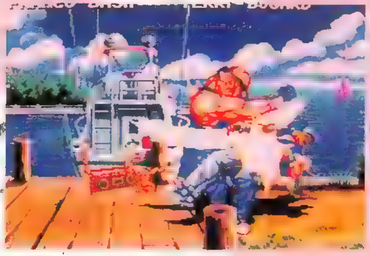
ここで一つ、この大Wブローの特徴を見てみよう。

普通に出すと1回しか攻撃しないが、ヒットした場合に限り、再びコマンドを入力してボタンを押すことによって、再度攻撃するようになっている。

1発目が入れば2発目も入り、当たれば必ず倒れてくれるので、反撃される心配がない。飛び道具をよく使う人に対して有効だ。

バスーンと殴ったら…





もう1回同じコマンドを入力。

だが、1発目をガードされると、さすがに反撃を受けてしまう。

そこで、この技をめくりで使ってみることにしよう。

相手との間合いが近距離のとき、しゃがみ小パンチのあとに（もしくはキャンセルして）大Wブローを出してみるとしよう。

そうすると、ちょうど相手の背中を攻撃する感じになり、そのまま後ろへとんずらできるのである。

ただ、これは通常技にキャンセルをかけて出しても、手前のラインにスウェーする前に攻撃を受けることがあるので、ダブルコングを混ぜていくといい。

ちょっとした、ダブルコングとWブローの2択になりそうだ。



この間合いで出すと…



このあと後ろへ行くので反撃を受けない。

3つの選択

実は、パワーバイシクルは手前のラインにいる相手に対して、攻撃することが可能なのだ。

よく手前のラインに移動する人に使うといい。

大パワーバイシクルは1歩前に出てから足を振り降ろすので、遠くでスウェーしてから近づいてくる相手に使おう。

また、バッシュには手前のラインにフッ飛ばす、バックトルネード（➡+D）という技がある。



手前ラインへの攻撃判定あり。

これで手前にフッ飛ばしてから、パワーバイシクルを狙いにいくという手もある。

しかし、パワーバイシクルは出るまでに多少時間がかかるので、A+Bの通常技の手前攻撃でもいいだろう。

この場合、バッシュの手前ライン攻撃は腕のリーチが短いので、相手に近づいてから出す必要がある。

一応こちらが奥にスウェーしてから、大パンチボタンで相手を中央から手前ラインへ追い出し、そこからパワーバイシクルを狙うという方法もあるぞ。

だが、この戦法も相手にバレると、➡+Dでフッ飛ばしたあとにキチンと中央ラインへ攻撃してくるようになる。

実を言うと、こちらが相手を別のラインにフッ飛ばしたあとに、すぐ中央へ攻撃に移られると、パワーバイシクルも手前攻撃も潰されてしまうのだ。

これは、レバーを前斜め下へ入れてのクイックスウェーで回避できる。

3つの選択というのはここに意味があり、相手をフッ飛ばしたときに、何もしてこないようならパワーバイシクルや手前攻撃を出し、すぐに反撃してくるようならクイックスウェーで避けるようにするのだ。



こう反応できればたいしたものだ。

相手の行動に合わせて、使い分けられるようになれれば最高だね。

奥のラインからの攻撃には十分注意しよう。



[illegible]技をご馳走しましょう

対戦攻略

ボブ・ウィルソン

接近戦を得意としている
ラッシュ型キャラのボブ。
強力な連続技で一気にKOだ。

担当：KAL

ボブの基本やることは少ない

対戦時におけるボブの基本とは何か?そのとるべき行動を大きく分類すると次のようになる。

※相手と離れている場合
①うろうろしてスライドヘッドバットを突然出す。
②ダッシュジャンプで大胆に跳び込んでみる。
③スウェー移動してみる。

※相手と近い距離にある場合
④跳び込みから連続技を狙う。
⑤しゃがみ小パンチ、小足払いで溜めをつくりつつ牽制。

ざっとこんなものだ。

①は中～遠距離で第一に狙っていきたい。スライドヘッドバットはリーチがあって攻撃判定が強く、ヒットすると相手をダウンさせることができる（おまけに気絶ダメージ値が高い）。スライドヘッドバットが1発当たればしめたものので、すぐにダッシュジャンプで近づき連続技を決めにいく。

②はスライドヘッドバットを迂闊に出せない相手（飛び道具を多用してくる相手）に対して積極的に狙っていく。跳び込みが決まればそのまま連続技に、ガードされた場合はラッシュをかけにいく。

③は動きが単調にならない程度にたま～に出すくらいがいい。

④は大ジャンプを使って"めくり（相手の後頭部を蹴るようにして裏側へ着地すること）"を狙ってもいいし、小ジャンプを使って速攻に出てもいい。どちらにせよ連続技が入ればいいのだ。

⑤はとりあえず様子を見るときの基本形。小足払いが当たったらすぐにバイソンホーンで連続技に、ガードさせた場合はワイルドウルフなどを使ってラッシュをかける。

ボブのやることは実にこれだけ。跳び込むか、スライドヘッドバットか。とにかく近づくことを考えよう。


このような間合いではスライドヘッドバットが頼りになる。


遠距離からのダッシュジャンプや、ラッシュ途中のジャンプ攻撃は、大パンチを使ってめくりが狙い（小ジャンプでもいい）。

ラッシュのかけ方

それでは接近戦時の猛攻のかけ方を説明しよう。

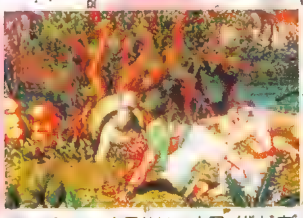
このラッシュは、連続技を入れようとして初めの跳び蹴り→中小足払いをガードされたときに、その後も主導権を握るべく相手を固め続けるためのものだ。パターンとしては、「小足払い1～2発→ワイルドウルフ→小足払い→大足払い→大ワイルドウルフ→小足払い……」といったものや、ワイルドウルフのあと「小足払い→スライドヘッドバット→小ジャンプ」といくのが主流。途中で小技が入ったら逃さずバイソンホーンを決めるのも忘れないようにしよう。

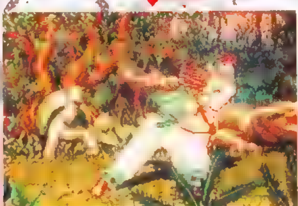
基本は「小足払い→ワイルドウルフ」。マンネリ化を防ぐために小足払い→大足払いといったり、ワイルドウルフの代わりにスライドヘッドバットを出したりする。小足払いのあとすぐ小ジャンプやめくり狙いの大ジャンプにいくのもいい戦法だ。

このラッシュはセンスを問われる部分があるが、要するにワイルドウルフで継続して固めていくか、タイミングをずらす目的で大足払い、スライドヘッドバットにいくか、意表を突いて空中から攻めるか、の主に3つのパターンで組み立てていけばいいわけだ。


小足払いやしゃがみ小パンチのあと…、


小ワイルドウルフにいくのが基本。


その後小足→大足払い→大ワイルドウルフや……、


小足→スライドヘッドバットといったりする。ジャンプ攻撃も混ぜよう。

連続技はどれも強力

ほとんどがジャンプ大パンチから入る。理由は前と下の両方向に強く、タイミングを合わせやすいためだ。

①小足払い1～2→小バイソンホーン
②しゃがみ大パンチ→小バイソンホーン
③コンビネーションアーツ(CCCD)
④コンビネーションアーツ(ABCCD)
⑤スライドヘッドバット

③はジャンプ攻撃のヒット位置によっては4発目のCが届かなくなることがある。威力的に見ても大差ないので④を狙ったほうが確実。①、②はラッシュ中に狙っていこう。

隠し技の使い道は?

ボブには3つの隠し技がある。1つは起き上がり時にのみ出せるボブサマー（ニュートラルから⬆＋"C"）。この技は完全無敵技なのだが、あまりにもコマンドが難しくガードされたあとの硬直がデカイので使用はススメられない。

他2つの隠し技は投げから入るものだが、一方のリングスファング（投げのあと⬥⬥＋D）は忘れて、もう一方のホーネットアタック（投げると同時に⬥⬥＋D）を使おう。

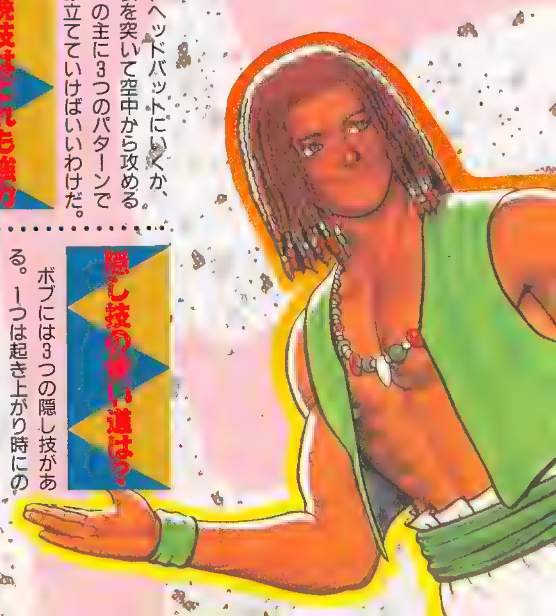
ホーネットアタックは威力が大きいので、投げのチャンスがあるときは必ず決めていきたい。

ちなみに、スライドヘッドバットを続けて2発orホーネットアタックで相手を気絶させることができるぞ。

超必殺技のデンジャラスウルフは最後の削りに使おう（自信のある人は対スウェー攻撃や小足払い、しゃがみ大パンチから連続技にしてもいい）。

ローリングタートルとCDのコンビネーションアーツは無理して使わないほうがいいぞ。

対空技は近くならしゃがみ大パンチ、遠くなら立ち大キックだ。



Sクラスエージェントの[illegible]!

対戦攻略
ブルー・マリー

必殺技にたよらずに、通常技で勝負しろ!

担当：MoMo

飛び道具や完全無敵技などを持っていないので、非常に対戦では辛いキャラクター、B・マリー。

しかし、戦い方次第で、どうにかなるのだ!

M・スパイダーを使いこなせ!

それでは、まず必殺技をどう使うかを説明してみよう。マリーの必殺技は、強力といえるものがないので、使い方が大切なのだ。

●M・スパイダー

マリーが一番使うと思われる必殺技。この技の特徴は、ガードが不可能なことだろう。この技をいかに多く決めるかが、マリーの勝敗を決めるぞ。

この技を使う上で大切なのは、どこで使うかである。投げ間合いがあるので、近すぎても遠すぎてもダメなのだ。ちょうどいい間合いと、ガードしたくなるような状況を自分から作るようにしよう。

一つの例として、しゃがみ大パンチをガード（ヒットでも可）させて、それにキャンセルをかけて出す方法がある。しゃがみ大パンチを当てると、ちょうどいい間合いに開いてくれるのだ。また、相手はそのままガードしていることが多いので、よく決まってくれるぞ。


しゃがみ大パンチをガードさせて…、


M・スパイダーを出すと、よく決まるのだ。

しかし、相手が強力な対空技を持っていると、必ず返されるので、時には様子を見よう。

●スピンフォール

この技は、M・スパイダーが届かない距離で一気に間合いを縮めるために使おう。

ガードされても隙が小さいために、すぐに小足払いを出せば反撃はまず受けないぞ。


スピンフォールから…、


小足払いは、まず反撃できない。

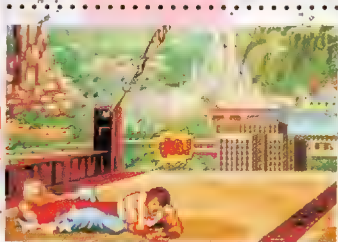
ただし、確実に相手に当てる（ガードさせる）ように出すようにしよう。外してしまうと、隙は大きいぞ。

さて、これ以外の必殺技だが、ここで説明するほど重要ではない。バーチカルアローやM・スナッチャーは、対空技としてはいまいちだし、M・クラブクラッチなどは、確実に決める戦法がなく、さらにガードされると絶対に反撃を受けるので、狙って出す技ではないのだ。

連携技で決めろ!

コマンドサンボといえば、やはり投げ技。投げからも攻め方を考えてみよう。

まず、どんな状況で投げにいくかというと、ほとんどが相手の攻撃をガードしてから狙いにいくのだ。が、ここで注意してほしい。ガードしてからヘッドスローを狙いにいくと、M・クラブクラッチが出てしまうことが非常に多いのだ。これには、十分に気を使ってほしい。


こんな状況で連携が決まると…、


ほら、離れない。コンビでも入れるか。

ヘッドスローが決まったら、すかさず連携技に持っていく。連携技が決まれば、相手はひるむので、ここで「一発技を入れてやる。入れることのできる技は、レバー➡+Dのステップローリングぐらいだ。

ただし、画面端を背にして連携技が決まると離れないので、コンビネーションアーツなどが入るぞ。

ガードを固めるな!

では、基本的な闘い方を紹介してみよう。

出すだけでいいような必殺技は持ってないので、通常技を中心に闘う。

使える通常技は、リーチのある大パンチ、大キックなどだ。特にレバー➡+Dのステップローリングは移動しながら出すので、中間距離で出すと非常に有効だ。

しかし、ガードを固めてる状態で出そうとするとM・クラブクラッチが出ることが多いぞ。

これを防ぐために、なるべくガードを固めないようにしよう。ダッシュとバックダッシュをこまめに使って、ヒット&ウェイで闘うといいだろう。

連続技を覚えよう

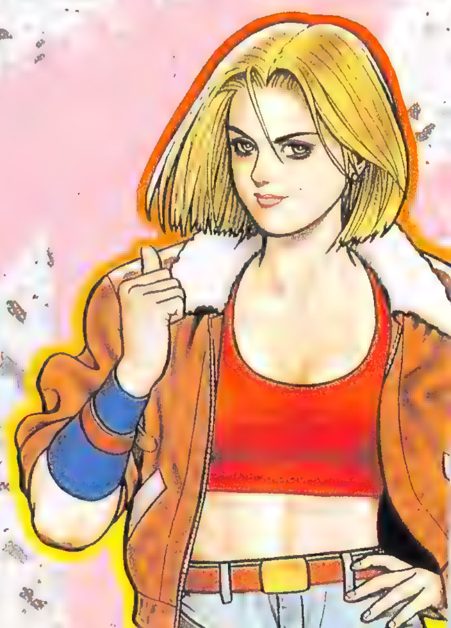
それでは最後に、覚えて損のない連続技を…。

小足払い→しゃがみ大パンチ→ストレートスライサー


小足払いから…、


しゃがみ大パンチが連続技になるぞ。

小足払いから入るのが、かなり使える。跳び込みから狙うのも、いいかもしれない。



……は捨てるべきか…

対戦攻略

望月双角

派手な必殺技は迎撃用。攻めいる際は、堅くて長い棍を使っていくべし!

担当:SMS(シーモネーターズ)・アディトン

双角の必殺技は派手なものが多く、爽快感が高い。ゆえに対戦でどんどん当ててやろうと、結構連発してしまいがちだが、そこをグッと我慢することが勝利への秘訣だ。

迎撃体制を整えろ!

破滅の炎、憑依弾、秘技雷落とし、この3つの必殺技は使い方で共通している部分がある。

それは"置き"、つまり相手の攻撃を予測して出しておくというもの。中でも憑依弾と雷落としは、それ以外の単体での使い道は考えられない。

一応、憑依弾は連続技に組み込め、ガードされても距離が空くため使えそうだが、実は簡単に反撃を受ける技なのだ(写真参照)。

雷落としも削り能力は確かに高いが、このゲームはスウェーがあるので、あからさまに削っていくようなことはしないほうがいい。空中ガード可能な技でもあるから、対空技としてもいまいち。

こういった点を十分承知した上で、自分がさんざん攻めた後にちょっとバックダッシュで引いてから出したり、相手がライン移動から戻ってくるところに置いておくようにしよう。この場合、相手のスウェー攻撃がスカるように動いておくことも大切だ。

そして破滅の炎だが、この技は先の2つに比べると使い勝手は断然よいだろう。

空中ガード不可の技だから、対空としても優秀だし、距離に注意すれば、ガードされても意外に反撃は受けづらい。

対空以外では、ダッシュから突然出していっても有効。連続技にも組み込んでいこう。

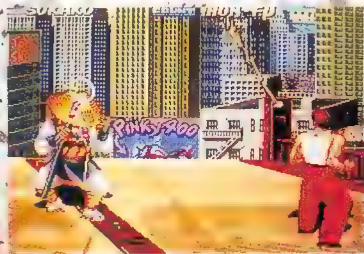
注意点として、全身炎に包まれているからといって、どんな技(無敵技以外)にも勝てるとは思わないこと。当然ながら出かかりも弱い。



憑依弾で削れ～とか思っていたら…。



あら?飛び道具が間に合う?ヒットすればいいけどね。



ラインから戻ってこられても、すかるような間合いを考えて…、



置いておく。相手を追い詰めていればやりやすい。

攻撃の鍵は"C"が握っている

Cボタン(大パンチ)は双角のすべてだ。リーチがあって、出るのが早くて判定の強い通常技(特殊技)はすべてここから繰り出される。攻撃の際は、当然使いまくっていくべきだろう。

特に使用頻度が高くなる立ち大パンチは相手の技を潰すよう、牽制ぎみに出していくのが主となり、相手が飛び込むか、ライン移動でしか逃げられないように画面端に追い込んでく。

跳び込んできたら、錫杖上段撃ちで落とす。間合いが遠ければ、これも立ち大パンチを使っていくといい。間に合うなら破滅の炎だ。

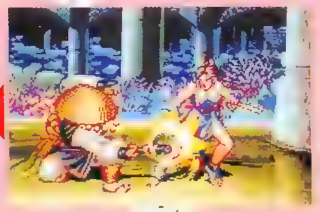
また、しゃがみ大パンチはキャンセルをかけて"まきびし"。それをダッシュで追い駆けて攻め込むのだ。

相手が倒れたら、立ちガード不可の野猿狩りを早めに重ねよう。跳び込むなら大パンチを使い、先のほうを重ねて対空兵器を潰していくといいぞ。



こいつは強え!この技を中心に相手を追い詰めろ。

連続技が狙えるように跳び込めたら、コンビネーションを叩き込むか、しゃがみ大パンチをキャンセルして破滅の炎を入れよう。



しゃがみ大パンチにキャンセルをかけて…、



まきびし。リーチがないのはちょっと痛いかな…。

投げは鬼門陣

鬼門陣を使う利点は3つある。

①威力が高い
②間合いが広い
③スカりポーズが出ない

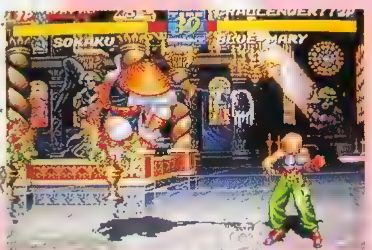
①・②は当然と言えば当然だが、③が実はそこはかとなく嬉しい点だ。

そこで鬼門陣の決めやすいシチュエーションを考えていこう。

まず、格闘ゲームでは今や当然の、小技を当ててから吸う方法。もう一つはジャンプ攻撃をすかしてから。

これを行うとき、スピーディトなダッシュ小ジャンプを利用すると、かなり意表を突けて有効だ。もちろん投げ返されたり、小技で返されたりするので、いわゆる"ハメ"にはならない。

とにかく、投げられる状況があったら、いつでも回せるように練習しておこう。



ダッシュ小ジャンプをすかしてから鬼門陣。多用は控えよう。




宿命の対決、再び。
一挙手一投足に託された攻防、
ドラマティックなカメラワーク、
すべてのストーリーはそこから始まる。
VIRTUA FIGHTER2
©SEGA
バーチャファイター2 ACT.1で身につけた君のテクニックは
まだまだ基本中の基本
実戦向きな本当のテクニックは
ここからが本番だ
ポリゴンを駆使した映像
華麗なプレイを盛り込んだ
ゲーメストビデオ第15弾「バーチャファイター2」
対戦に重点を置いた
さらに上級者のための一冊
ゲーメストムック第9弾「バーチャファイター2 ACT.2」
文章から、映像から、君の体に叩き込まれるファイティングスタイルは
君を最強の戦士へと成長させずにはおかない
VIDEO 発売中
ゲーメストビデオVol.15
バーチャファイター2
定価4800円(税込)
付録:EXPLANATORY
MOOK 5月22日発売
ゲーメストムックVol.9
バーチャファイター2 ACT.2
定価1380円(税込)

祝　T・S、故郷に錦を飾る!

我ら旅姿4人衆

VF2日本一のT・Sとゆかいな仲間たちが
T・Sの故郷、北海道に突撃取材だ!

担当：ツアコンGYU

VF2エターナルバトル全国大会の結果を覚えているだろうか？2位のジャッキーと3位のサラともども北海道代表で、優勝したメスト影（T・S）も北海道出身者。その強さの秘密を探るべく、我々メストVF2チームの4人（雪風、がっちん、T・S、GYU）は北海道へと旅立った！


いかにも北海道っぽい風景。

来たぜ、T・Sの故郷

北海道取材の初日、3月29日に我々は早速T・Sの地元である旭川に向かうため空港から列車に乗ったのだが、車内で思いもよらない出来事が起こった。

「あの人、浅ヤンに出てた人じゃない？変な名前。キャサなんとかっていう人…」とT・Sのことを話している女の子2人に出くわしたのだ。う～ん、やはりVF2は社会現象とまでなっているのか？と、再確認させられた私。それを尻目に駅弁を買っているT・S。不思議な光景だ～！


旅といえば駅弁！

さて、旭川に到着した我々はとりあえず地元のゲーセンを回ってから、旭川のアミューズメント店、セガ・エルコを訪ねた。ここは地上2Fが大型ゲームとメダルコーナーで、地下1Fがビデオゲームコーナーという大型店舗で外観・内装共に非常に明るい造りになっている。

もちろんスタッフの方々のサービスもすこぶるよく、カップル、家族連れでも遊びやすい高感度2重丸の優良店だ


ここがT・Sの故郷、北海道旭川！

そ～！T・Sが地元の知人と盛り上がっている最中、段位認定キャンペーンということで私か雪風の「名人出せよ～！」というプレッシャーにさらされながらも挑戦することになった。そして結果は8段。ギャラリーの冷たい視線に耐えられず思わず「ワンモア・チャンス～！」とばかりにもう一度プレイしたところ、なんとか名人（9段）を出してホッと一息ついたのだった。

そして夜8時すぎから店長さんのご好意で「メストライターに挑戦！」とイベントが始まった。形式はメスト4人を1P側4台に並べ、旭川プレイヤーが2P側で乱入するというもの。スタッフのプロ顔負けの実況で店内も大いに盛り上がり、VF2日本一のT・Sの筐体には人だかりができるほど。


駅正面を進み、向かって右側にあるセガ・エルコ。

結果は4人とも10連勝15連勝といった感じで、それぞれ旭川ラウ（旭川最強のプレイヤー）に苦戦させられたとい


常連の方々との記念写真。お世話になりました

Virtua Fighter 2

バーチャファイター2

北海道ての対戦ツアーの記事と、いつもどおりの対戦攻略だっ!!

今号のメニュー





巨大なセガ・ススキノ。1階がアーケード、2階が占いと独特な店構え。

う内容でした。

兄弟強し！

2日目の30日は札幌ということで旭川から車で移動。「飛ばしちゃダメよ」というお母さんの言葉で安全運転重視のT・S。雄大な自然に胸を打たれた雪風とがっちん、「旭川の女は肌が白い！」と二人で盛り上がる私。4人共仕事を忘れ、北海道気分を味わった一時。

そんなこんなで札幌に着いたのは午後3時。この日はススキノセガ直営店で6時からイベント参加という予定なので、とりあえず観光。やっぱり北海道の女は肌が白い！

さて、今回お世話になったススキノセガはススキノの中心地という立地条件に恵まれた場所にある。

まず、目を引くのが建物の大きさだろう。1Fが大型ゲームとVF2などのビデオゲーム。そして2Fは占いのコーナー。占いといってもゲーム機ではなくプロの占い師が占ってくれるという本格的なもので、恋人と行けばイイ感じ！店の雰囲気は少し大人向けかなという印象を受けた。

さて、イベントの内容だが当初予定していた団体戦と違ってメスト4人が参加者16人全員と計64試合行うというものになった。大サービス♡

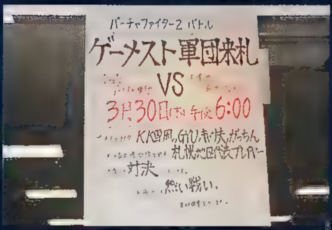

大型マシンの充実ぶりが自慢のススキノ。

4人ともメガロ50という不慣れな状況にもかかわらず、いつもどおりといった感じ。T・Sなんかは適当にキャラを選んで「余裕だぜ。ヘイ！」といった様子だったが、あるジャッキー使いにナント4人共負けてしまった。その自他共に認める札幌ジャッキーとは上田学さん。ガンガン押してくるタイプでメストは対処しきれぬまま完敗といった強者だった。



メスト軍団、いざ出陣！

他にも全国3位の川崎達男さんのサラは我々を相手に3勝1敗と、その実力を遺憾なく発揮するなど、ブライアント兄弟の強さが光った。



予想に反した大々的なイベントだった。

「やはり北海道は兄弟か！」とメスト4人も大いに勉強させてもらいました。でも64試合はさすがにキツイなあ。

結局、6時からのイベントも8時半に無事終了して私が一言あいさつをしてお開き。

夜の街ススキノ

さて、イベントも終わったしホテルに戻ろうかと思ったところにサラ使いの川崎さんから「近くのゲーセンで対戦しよう！」と誘われた。「とりあえずメシ刻んでから行くから」と場所だけ聞き、我々は食事に行った。

さんざんどこで食うかもめた挙げ句、ファミレスで安定。そこでも話題はブライアント兄弟のことであった。

とりあえず対策を練り、いざ出陣とばかりに出かけてビックリ。「大人の街だぜ、ススキノ」と感動する私。夜もふけているというのにどの店も活気に満ちている。こりゃあ、否応なしにVF2も盛り上がるわけだ！」と4人共北海道のレベルの高さに納得。


このギャラリー、この熱気！

さて、川崎さんに誘われた店の名はクノイサス。

ビル全体がアミューズメントスポットとなっていて2Fがアーケードゲームのフロアとなっている。そして驚かされることに、朝の6時まで営業、「大人の街だぜ、ススキ[illegible]」。


2P側の彼が唯一4人抜きを演じた上田さん。

中に入ってみると全国2位のジャッキー使い、相馬さんがいたので、声をかけると快く応対してくれました。セガのイベントには仕事で行けなかったのこと。残念！

後はもちろん上田さん・川崎さん・相馬さんなどの常連の方々と夜中まで盛り上がりましたが、またしても兄弟に苦しめられる結果に。キツイ。そんな俺らを尻目に1人黙々とエアコンバット22をプレイする雪風。ギャラリーも盛り上がってお互い通じるものがあった様子。


全国1位と3位の再戦！右が川崎さん。

夜中の1時までクノイサスで遊び、ホテルに戻った私と雪風が一言。「原稿書かなきゃ」。

ハードスケジュールの中、北海道に行きましたが非常に充実した内容に大満足。お世話になった方々にも大変感謝しております。

もちろん今回得た情報は今後紹介するのでお楽しみに！


みなさん、お疲れ様でした。

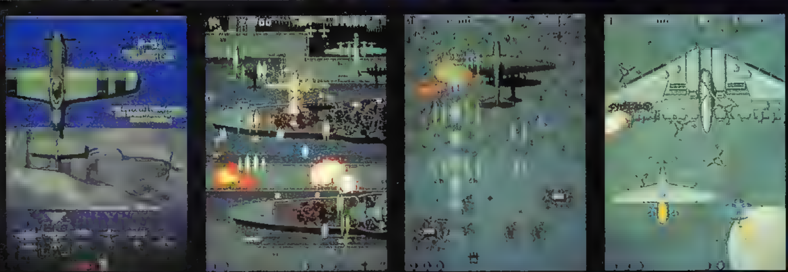
イラスト：高荷義之



最強
シューティング
第3弾

誰も知らない歴史がある…

第二次世界大戦末期、
国境を越えた激戦が今あかされる。



STRIKERS 1945™

©1995 PSIKYO

セガサターン・
プレイステーション
移植決定!!



GUNBIRD
ガンバード
™

©1994.1995 PSIKYO

ガンバード SS版・PS版 移植決定記念イラスト大募集

君のイラストがゲームCDに!!

君の描いたガンバードのイラストを彩京まで送ってください。応募されたイラストは基本的にすべてゲームソフトCD(発売版)に収録されます。なお、優秀作品には豪華賞品をプレゼント! 気合いの入った作品をまってます!!

サ イ ズ：通常イラスト／A4以下、カラー白黒問わず
CGイラスト／横 640×縦 480ドット以下

画像形式：BMP,JPEG,TIFF,MAG,PI,PSD,PIC,Q4に限る
圧縮する場合はLHA,(＊.LZH)をご使用ください。

住所・氏名(ペンネーム)・年令・電話番号のご記入もお忘れなく。

締切り日：平成7年7月31日　当日消印有効

賞　　品：ガンバード業務用基板 1名
中村博文氏イラスト複製原画パネル 5名
ガンバードオリジナルテフォンカード 100名

※入賞者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。
※イラストは返却できません。また、応募されたイラストの著作権は当社帰属とさせていただきますので、あらかじめご了承ください。

彩京　AMUSEMENT WORKS PSiKYO

〒604 京都市中京区東堀川通御池下ル三坊堀川町55-1大同ビル5階　株式会社 彩京

CONTENTS〈目次〉

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.144
5.30/6.15 合併号 1995



●いよいよ開催間近となったヴァンパイア ハンター大会。今回はスゴい大会になりそうだ。何かスゴいって、会場はキレイなところだし、選手とギャラリー合わせて1000人近い人が集まるし、さらに某＊＊＊＊なんかも発表できちゃうかも？なのだ。いやー、当日会場にきた人は、すごーく得した気分になれますよ。いや、マジで。



今ここに最新ゲーム参上!!

なんでもおまかせミラクル攻略!!

ニューゲームジャングル

特別付録 餓狼伝説3 ガイドブック

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

広告掲載ページご案内

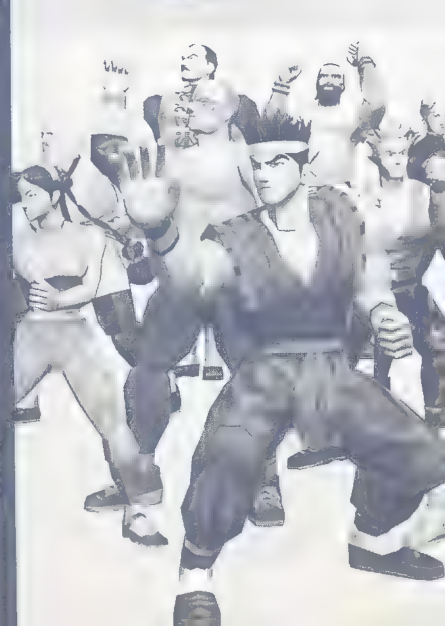
ゲーメスト5月30日・6月15日合併号

表紙「ヴァンパイア ハンター」カプコン イラスト by 藤原ひさし／表紙写真「ツインビーヤッホー！」

Virtua Fighter 2

キミも名人になれる!?
バーチャファイター2
アキラ、ラウ、ジェフリーのすばらしいネタを提供しよう!!

©SEGA



遂に[illegible]名人と肩を並べる日が…
段位認定
俺も名人と呼ばれたい!
第2回
前回は[illegible]段という結果に終わったが、やっと出たぜ、[illegible]段。ヘイ!
担当 [illegible]

[illegible]報告したわけだが、今回つい[illegible]

打撃技を深く決めろ!とは?

[illegible]さしているようだ。

つまり猛虎硬爬山の場合は[illegible]

[illegible]の成績を収めましたので
4段
[illegible]ることを認定致します
タイム
技術点
総合評価
全ステージクリアを目指せ!
打撃技を深く決めるのがコツ[illegible]
崩し技を使おう!
気になるアドバイス[illegible]



このくらいの距離で猛虎を当てよう。

[illegible]2発目の蹴りのみヒットしただけで得点になる。

同系列技の存在



連環腿は2発目さえ当てれば[illegible]



[illegible]後…、



同じ試合で同系列技を使っても意味はない[illegible]

である。

[illegible]Ⓟ+Ⓖの倒身捜腿と崩し技[illegible]

崩撃雲身双虎掌の得点

崩撃雲身双虎掌（以下A・S）は2つの加算条件があって、一つ目は3段目まで完成[illegible]つ目は鵜子穿林まで未完成だった場合である。それぞれ11ポイント・4ポイント加算されるわけだがここで注意してほしい事柄が一つ。

一回目にA・Sを3段まで[illegible]後、2段目の4ポイントを得[illegible]必要はないということ。

つまり、2回目のA・Sは3段すべて出したとしても、CPUは2段目の得点を加算してくれるということだ!

A・Sは全面中に3回以上[illegible]

実況!名人プレイ

●ラウ
[illegible]ド目は大纏崩捶、鵜子穿林心意把。
●サラ
[illegible]ドさせた後に中段外門、進[illegible]
●シュン
[illegible]双虎掌。
●パイ
[illegible]
●残り6キャラ
[illegible]つの技について各3回以上は[illegible]た。

アキラを倒した時点で6分[illegible]ことはないようだ（アキラを[illegible]
●デュラル
[illegible]

[illegible]けはなし。

[illegible]

段位認定証　AKIRA　殿
貴殿は段位認定試合において右記の成績を収めましたので
9段
であることを認定致します
クリア面 [illegible]
タイム 5'57"89
技術点 [illegible]
総合評価 [illegible]
もう何も言うことはない 精進せよ

[illegible]気になるアドバイスだが「もう何も言うことはない 精進せよ」と書いてあった。ちょっと嬉しい。

ポイントは?

[illegible]ない。

[illegible]回以上当てよう。

3.クリアタイムはできるだけ早くしよう。

の3つ。以上ー!

よろけからの脱出、そして…
立ち斜上掌

ヒジでよろけても斜下掌で浮かない時代がきた。しかしさらに強力な斜上掌もやってきた。

トした豆情報を紹介してみよ

てしまった場合の斜下掌で浮

かない方法と、コマンドを使

よろけからの脱出!

よろけてしまった場合の早い

やり方はいくつかあって、

る。一般的に使われているの

がレバーを使うもの。いわゆ

Ⓖボタンの連打もいいが、

押していないときにくらう可

タンを押したままでOKのレ

回すほうでもいいけどね。

この方法を使うことにより、

ラウとしては必勝パターンが

一つなくなったと言える。チ





回復できるので斜下掌は入らな

はレバー入れⓅが望ましい。





当て身のないキャラならさらに押せる。好都合だ。

そのあとのダウン攻撃もヘッ

また、横転で避けるにして

に立ち直っているのでガード

まだ。どんどんプレッシャ

なお、ミドルキックでよろ

なければ早い回復法を使用し

Ⓚは入る。しかし、よろけた

復してみよう。

以上のことから、よろけた

場合はすべてⓅⓀでOKと

いう結論が一応は出た。だが、

やはり、ヒジでよろけさせた

立ち斜上掌

に斜上掌を当てれば浮かすこ

とはできる。だが、立った状

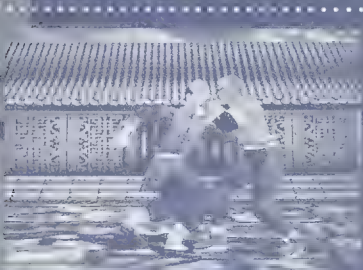
態からの斜上掌はできないの

そこで、コマンドを使用し

と呼ばれている。やり方は

もバリバリ出せるぞ。

いうと、斜上掌は斜下掌より





レバガチャで回復しようとし

ことにより、しゃがむまでの

ちなみに、斜下掌には近距

近いほうの斜下掌であれば、

はできない。しかし、人間の

目で近いのか遠いのかの判断

っていこう。

立ち斜上掌で押してみる?

せるとなると、よろけたあと

の浮かしだけでなく、強力な

コンビネーションとしても利

掌(斜下掌Ⓟ)の連打がある

止められてしまう。しかし、

立ち斜上掌であればこれらの

返し技は浮いてしまうのだ。

とくに、しゃがみⓅは絶対

のタイミングによっては止め

られる程度。ただし、チョッ

止めるのはツライ。受ける側

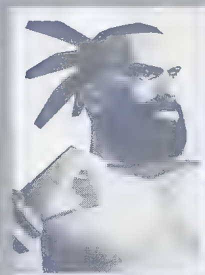
ろ下に2回レバーを入れると

たあとには逃げづらい(ほと

んど無理)ので、ガードした

今後どうなる

ーチャファイター2。マイナ



ズンドコどっこい「ホッ」

ジェフリー

一撃必殺といや〜やっぱジェフリーが挙がってくる。[illegible]のくらい(投げ)っぷり[illegible]てくれや!!

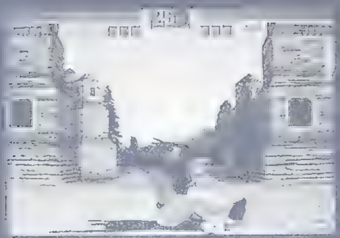
相当:マン・ザ・サタンシャーク

ジェフリーは、細かい技を覚え[illegible]投げをどう入れるか[illegible]になってくる人だ。

そこで今回は、いかにして相手に投げを決めるかをまとめてみた。[illegible]

スプラッシュマウンテンで一投!!

今も昔も変わりなく、一番の武器はスプラッシュマウンテンである。一投のもとに体力を逆転することの[illegible]ないだろう。



これがノーマルスプラッシュ。



こっちがカウンター。

では、いきなりではあるが、スプラッシュの基本を一つ一つ見ていくことにしよう。

●地雷スプラッシュ

相手[illegible]遠くにいようが、レバー[illegible]ⓅⓀの入力のしゃがみⓅを連発して[illegible]Ⓟの部分)、相[illegible]てくるのを待っているのがコレ。

[illegible]とはあるが、ポイントさえ間違っていなければバシバシ使える。地雷スプラッシュは、[illegible]に置いておくのがベストな使い方なのだ。



[illegible]



別に立て回しでもよい。だがケツへの変化に注意!!

また、このときに出るしゃがみⓅは、相手が近距離で[illegible]した技をよく消してくれる[illegible]、敵が近寄ってきたら[illegible]地雷を置いておくのも一つの手であろう。よく似たもので、相手が立ち止まっているときにしゃが[illegible]きる。こればかりは、相手の反撃を頭に描きつつ入るため[illegible]しては、ジェフリーを前後に[illegible]る行動を読み、そこに入って置いておくてなものもあるぞ。

●当てスプラッシュ

VF1のころは、しゃがみⓅからアッパー[illegible]スプラッシュ[illegible]

[illegible]まりやすい。なぜカウンターでⓅを入れるかというと、そうすることによって相手が[illegible]からだ。やられた相手側にと[illegible]抜けにくいので恐ろしいぞ。

[illegible]Ⓟからヒザというふうに使え[illegible]面白いことになるだろう。ヒザをやってもくらわない人は、



[illegible]



Ⓟ投げにいくよ〜。

KOするまで投げてやれ!!
[illegible]

ほかにも、こんなのがある。アッパーの中では一番スキが小さな部類に入り、しゃがん[illegible]だ相手を無理矢理おこしてスプラッシュにつないだように見せる技、エルボーアッパー。これを使うのだ（この技は、[illegible]出し、2発目だけを決める。そして、入った後にスプラッシュを置いておくだけだ。時間差のため、相手を驚かすといった[illegible]。ガードがガチガチの人には結[illegible]





[illegible]





フォ～とな、イケルぜ（ぬるい奴には　かつ!!ね）。

[illegible]
まあ、今回のメインはこんなところだ。ほかにも、ヒジの後やヘルスタップの後に置くなどして遊んでみてくれ。かかりやすいぞ。

●技のスキにスプラッシュ

実際、これから書くことは、スプラッシュを決める一番のチャンスなので、よく覚えておいてほしい。しかも、ほとんどがカウンター投げになっ[illegible]ウンター後はボディプレスを[illegible]

ジャッキー
[illegible]ピンキック、エルボースピンキック、ダッシュハンマーキック、ビートナックル

サラ
[illegible]キック、サマー、コンボサマ[illegible]

[illegible]ライジング[illegible]

ラウ
[illegible]



しゃがみダッシュが必要。

ウルフ
ミドルキック、ロードロップキック、レベルバックチョ[illegible]ク、リバーススレッジハンマ[illegible]ショルダーアタック

ジェフリー
ミドルキック、ダブルハンマーダウン、ストマッククラ[illegible]

カゲ
[illegible]

アキラ
[illegible]

[illegible]

リオン
[illegible]

と、以上が投げられる技の一覧だが、中にはかなり難しいものがある。一つ一つ体で覚えていこう。

ハッと、ハッとズドン

ジェフリー（ウルフもそう[illegible]）は、下段攻撃が少な[illegible]







[illegible]

い分、投げ技としゃがみ投げ[illegible]

基本は、しゃがんでいる相手に、しゃがみⓅをガードさ[illegible]スキにダッシュで近寄りしゃ[illegible]シュが難しいと思ったら、慣[illegible]しゃがんでよけさせてパワーボム、なんてのもいけるぞ。

相手にダブルアッパー、スマッシュアッパーなどをガー[illegible]ッパー系）、しゃがみⓅで返したくなるものなのだ。そこで、[illegible]Ⓟをスカッたら、その戻りにパワー[illegible]

おまけ

マシンガンニーリフト、やはり夢の技だ。足の向きも、相手と噛み合っていないと入らないし、コマンドもムズい。[illegible]

ポイントとしては、ニーを出すときにレバー下にため、横に入れるだけ。間合いに入っていれば、勝手に取ってくれる。しゃがみⓅを一回ガー[illegible]



[illegible]

MARVEL COMICS

鬼のような連続技を決めろ!

X-MEN™

豪鬼対戦攻略第２弾！
気持ちよすぎる連続技で攻めろ!!

CHILDREN OF THE ATOM

ミュータントでもロボットでも何でもまとめてかかってきなさーい!!

対戦攻略　豪鬼

今回は対戦でのラッシュのやり方や、強力な連続技を特集。

特別協力：ハマー大先生　文：豪鬼マニア

とても痛い連続技

豪鬼のキャラ特性で、通常技・通常技がつながる、というものがある。このつながりは、実は立ちとしゃがみをうまく利用することによって大攻撃を連続で3ヒットさせることができる。それが…。

●立ち大Ⓟ、しゃがみ大Ⓚ、立ち大Ⓟ

ボタンの最後であるはずの大Ⓚは、しゃがみから立ちにつなげば大Ⓟを出せることを利用したコンボだ。

威力がすさまじいこのコンボを普段の攻めから導入してみよう。まず、離れた間合いからダッシュして中足払い。豪鬼のダッシュは、技を出した後、急停止せずにすべる。このすべる分を考えて、中足払いは少々遠めから出すようにするといい。

中足払いからは、立ち大Ⓟ（アッパー）↓大足払い↓立ち大Ⓟにつなぐ。中足払いから入るときは、最後の大Ⓟが入らないことがある。なので、立ち大Ⓟを出したらスーパージャンプキャンセルで昇りの斬空波動（大）に連携させよう。スーパージャンプは通常技の戻りグラフィックをキャンセルさせる効果もある。これを利用して、大Ⓟスーパージャンプキャンセルをかけ、斬空波動につなげるのだ。

なお、スーパージャンプの後なので、下りでも技が出せるからさらに斬空波動をガードさせよう。このときの斬空波動は小がベスト。

ダッシュ中足払いから小斬空波動までがひとつのターンとなっている。ここから、またターンを繰り返してもいいし、跳び込みなどを狙ってもいい。

途中でスーパージャンプが出てきたが、空中必殺技のあとでもすぐに再び必殺技が出せる点がミソ。昇り斬空波動をガードしたあとに手を出し


まず立ちで大Ⓟ（アッパー）。


連打で大足払いへとつなげて…、



立って大P。立ち、というのがミソ。しゃがんだままではダメ。


ありとあらゆる利点がある、スーパージャンプからの昇り斬空波動。


まずはドカーンとダッシュ大Ⓟ。


大Ⓟにキャンセルで小豪昇龍。



すると、横にすべりつつ下りで豪昇龍がヒットし不思議な2ヒットコンボの完成。

てくるプレイヤーは多い。そんなときには、斬空の硬直が切れたら竜巻を出そう。こういうことができるのもスーパージャンプのおかげである。

相手を気絶させたときも、ダッシュ中足払いから立ち大Ⓟまでのコンボを叩きこもう。もちろん、Xゲージが溜まっていたら、密着して滅殺豪昇龍を入れたほうがいい。運悪くゲージが溜まってなかったらダッシュ中足払いからのコンボが効果的だ。

ちなみに、スーパージャンプキャンセル昇り斬空波動はレバーを↘→↗と入力し、↗でジャンプしたのを確認したらⓅを押すといい。スーパージャンプキャンセル↓昇りの斬空波動は下りで再び必殺技(斬空波動や竜巻)が出せるのが利点。ぜひマスターしてほしい。

なんだ!?つながるのかぁ!?

ダッシュ中に大Ⓟ(正拳)を出し、これにキャンセルをかけて小の豪昇龍を出す。すると、正拳がヒットしたら豪昇龍もつながってしまうことが判明した。しかも、昇龍は下りのヒザ部分、つまりダウンさせることができる。一見どうみてもつながりそうにない組み合わせだが、つながってしまうんだから仕方ない。体の大きいキャラにはなんと3ヒットになるときもある。ガードされてもまず反撃は受けない。空振りしたときも、なぜか極端に隙が小さいため、これまた反撃されにくい。このときは再度着地昇龍か投げでフォローしよう。

大Ⓚの投げから…

ここからは、Ver3・00以外のものに限定されるのであしからず…。

まず、Ver3・00以前だと何が違うのか?豪鬼に関しては大Ⓚボタンでの投げ。これで画面端に追い込み、投げたところを昇りジャンプ大Ⓚキャンセル竜巻が入る。これは入れれば気絶確定コンボ。これでピヨらせたらダッシュ中足払いからのコンボにつなぐ。

あとの大きな違いは豪昇龍後の追い打ち。Ver3・00でなければ、豪昇龍…豪昇龍↓…といった追い打ちができるようだ。Ver3・00以外の基板でプレイしている人は大Ⓚボタンでの投げをどんどん活用していこう。

空中戦を制する者はX-MENを制す

やはり、このゲーム、特に豪鬼使いならば空中戦マスターになりたいところだ。豪鬼は空中系の必殺技がかなり強い。空中では、竜巻や大Ⓚのほかに、空中投げも狙えるときは狙っていこう。この投げは地面に叩きつけた瞬間に竜巻を入れれば、これまた気絶確定。相手のキャラが受け身型ならば投げを解かれたあとすぐに斬空波動でフォロー。転んでもタダで起きてはだめだぞ。

まだまだやり方によって豪鬼は成長するキャラだと思う。がんばって君の力でミュータント共を制圧しよう!!

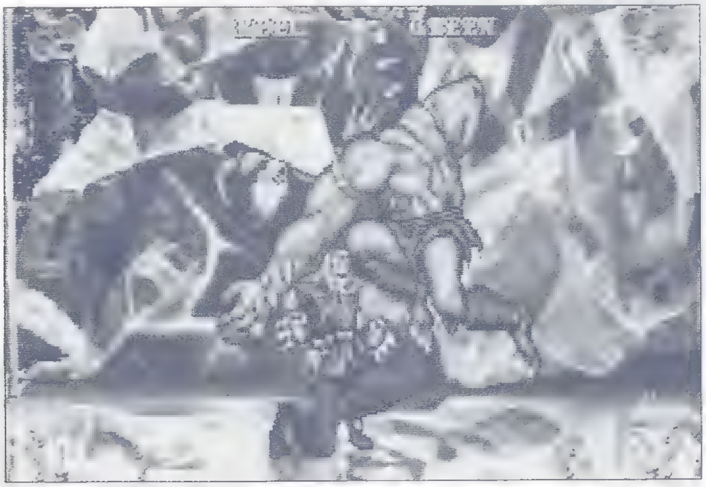
ジャンプ攻撃がカギだ

ゴールデンアックス ザ・デュエル

GOLDEN AXE the DUEL

今回はCPU戦で苦労しているみなさんに、比較的楽に勝ち抜ける戦法を紹介しよう。

担当：ハマー


こいつなんか、デカいくせにほかのキャラよりはやい。

基本は空対地

このゲームを初めてプレイしたとき、たいていの人は「難しい」と感じるはずだ（対CPU戦の話ね）。では何が難しいのかとなるわけだが、おおよそ考えられる要因は2つほどある。

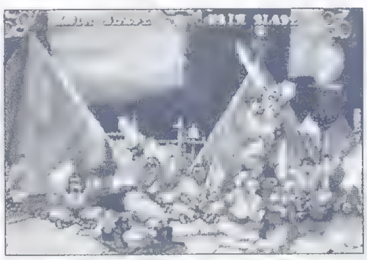
①ジャンプが速い
②当たり判定を熟知したコンピュータの反応

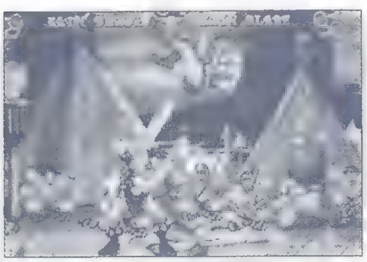
①は意外と気づきにくい。というのも「みんなはやい」からで、相対的に誰それだけジャンプがはやいとは感じないのである。試しにカインで無敵対空を意識してみると分かると思うが、普通の人なら見てからでは入力中にくらってしまう。さらに下に強い技なんか使われたら大変だ。


CPUはドット単位で技を使い分けてくる。たまらん。

②だが、剣（に準ずる武器）を使っているキャラがほとんどで、当たり判定とやられ判定の関係が相当複雑になっている。これからやり込むプレイヤーがそれらを完璧に分かっているはずもないのに、CPUは既に最も適した技を使い分けてくるのだから、最初は勝てないのも当然だろう。

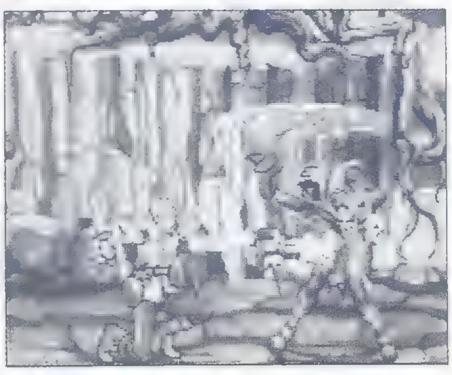
それでは、プレイヤーとしてはどのような戦法をとればいいのか。攻めるにしろ守るにしろ、重要なことは唯一つ、「判定が強くてガードされても反撃を受けない技」を探すこと。具体的には、例えばカインの場合攻めなら「ジャンプ中・大斬り」、守りなら「しゃがみ中斬り・中足払い」となる。なぜジャンプ攻撃としゃがみ技なのかというと、デュエルの場合①を逆手にとって、CPUが「何かしていたら」ジャンプで跳び込むことが可能だからである。そうして近づく（もしくはしゃがみガードで近づくのを待つ）ことができたら、CPUの反応では返せない「出が早くて」「リーチがあり」「ガードされても反撃されない」技を出していく。まだ判定を理解していない段階ではCPUと地上で斬り合うことは到底無理なので、こういった「理屈」と「確率」で勝負するしかない。


例えば相手の大足払いと同時に跳び込むと、


引っ込んだときにはもうここに。アナタ、反応デキマスカ?

攻略の指針

以上のことを踏まえた上で

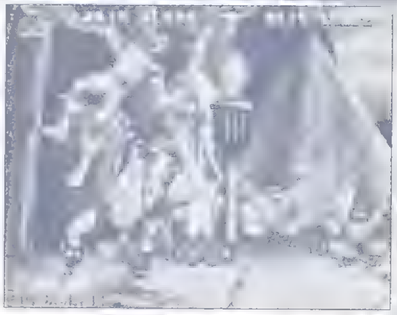

例えばキールなら同じボタンで大丈夫だし、


デスアダーなら中足払いはしゃがみ中斬りで代用可能。

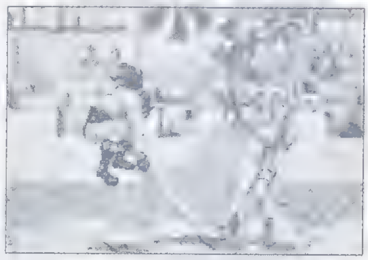
キャラ別に攻略するわけだが、具体的にどうこう語られるより、はじめのうちは
・攻めて大丈夫か
・待つときは何に対して何を合わせるか
の2点に的を絞ったほうが分かりやすいと思う。今回は主人公格であるカインを使って説明するが、対応する技を見つけてしまえばほとんどのキャラに共通するので、メインキャラでない人でも目を通してみよう。

キャラ別対応策

●カイン
無敵対空を持っているうえに地上戦もうまい。ここは画面端でじっと待ち、中足払いを届く間合いで出そう。もし当たったならすぐに立ちorしゃがみ中斬りを出すと2段になる。デュエルは必殺技の削りダメージが大きいので、少ないチャンスで最大限のダメージを与えることは意外と重要だ。ラッシュキックを出されても中足を出していれば当たらないので大丈夫。


デュエルの投げはダメージが大きいので狙っていきたい。

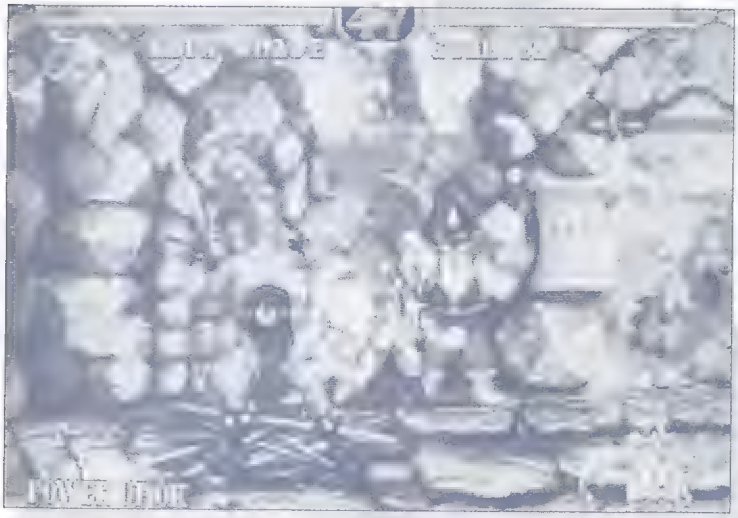
●ミラン
こいつはしゃがみ中斬りを届くように出すと、よくくらってくれる。ほっといても結構跳んでくるが、反応して技を出すのは難しいぞ。


跳び込みまくってても、カインならある程度大丈夫。

●ギリウス
無敵対空こそ持たないものの、跳び込みには過敏なので分が悪い。かといって、ただ地上で待っているとサンダーヘッドをアヤしい角度で出されてしまう。ここは画面端に下がって中足払いで牽制しよう。ソリッドショルダーとサンダーヘッドは、ガードすれば必ず投げられるぞ。

●ジャム
ヒマさえあれば飛び道具を撃ってくるが、見てから跳んでも間に合う。対空攻撃も大したこともないので、ガンガン跳び込めるぞ。

●ゾマ
相当いやらしい。じっと待ってても削られるだけなので、やはりジャンプ主体になる。しかしかなりのダメージは受けてしまうのでツライ。攻撃が入るときはキッチリ決めていこう。

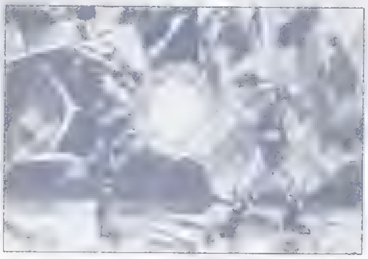

これがやっかい。忘れた頃にくるから余計迷惑。

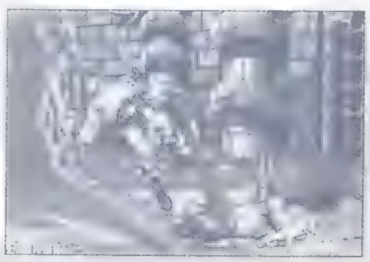
●ドク
まともに闘うと勝ち目がない。画面端に下がり、雷鉄閃で近づいてきたところに中足払い→中斬りを入れて地道にいこう。つかつか歩いてきたら中足払いで追っ払わないとコマンド投げをくらうぞ。


同時に跳んだときにすぐ斬れるよう神経を集中していよう。

●グリーン
待ってても攻めてもそこそこイヤ。スライディングをガードすれば中斬りが入るが、ダッキング→投げがくることもある。ジャンプに対してはにぶいが、体がデカい分着地に反撃されやすい。跳び込むなら遠くからジャンプ大斬りの先を当てるようにしよう。

●キール
少しでも大振りの技を出すと、まず止められるか反撃される。画面端で待ち、アイスクラッシュやアイスリーパー(必殺技のスライディング)をガードした後確実に中足払い→中斬りを当てていこう。


もし目の前でこれをスカったら、確実に中斬りを入れておきたい。


このケンカキックがなぜか潰せない。

●パンチョス
跳び込むとD.D.ニーで返されるのだが、垂直ジャンプ大斬りをやっていると勝手に突っ込んできてくれるときが多い。タイミングがずれてもガードできるので、投げてしまおう。

●デス・アダー
一見簡単に跳び込めそうなのだが、変なキック(失礼)で細々と返され続けてしまう。やはり画面端でガードを固め、スライディングに中足払い→中斬りを決めていこう。


とにかくスゴい攻撃力。慎重過ぎるぐらいでちょうどいいぞ。

以上、とりあえず10人分の「勝ち方」を見てきたわけだが、待っててもジリ貧になりそうな場合はムリヤリ跳び込みまくろう。結構ヘンなことをしてくれて逆転できるときもあるぞ(何て無責任な…)。

そして最後に控えしは——

デス・アダーを倒してもゲームはまだ終わらない。そう、プレイヤーの最終目的であるゴールデンアックスを手に入れるため、最後の試練に立ち向かうことになる。
ラストは何と、あのゴールデンアックスが魔人と化して襲ってくるのだ。結局画面端で待つしかないのだが、その削り量はハンパじゃない。かといってアセって手を出してもやられるだけだ。プレッシャーをはねのけ、見事伝説の斧を手に入れられるか!?

見たことないッス こんな技

前回少し触れたけど、ゴールデンアックス・ザ・デュエルには、インストにはのっていない特殊技・必殺技がいくつかある。なかなか使えるものもある（特にキール）ので、ここでその出し方を教えよう。

特殊技

ギリウス
・ロックロール…ジャンプ中↓＋大パンチ

ジャム
・テールスナッピン…レバー前で中キック
・フーフストラッシュ…レバー前で大キック

ゾマ
・ダークサークル…ジャンプ中↓＋大パンチ

ドク
・三角跳び…ジャンプ中壁際でレバー壁と反対方向＋キック（攻撃なし）
・三角蹴り…ジャンプ中壁際でレバー壁方向＋キック



デスアダー様のヒップアタック。心してくらうがよい。

必殺技

デスアダー
・デスセントーン…ジャンプ中↓大キック

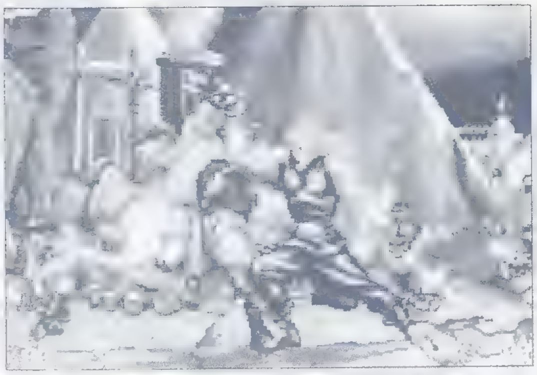
ジャム
・デルビースト（中・大）…↓↘→＋パンチ押しっぱなし後離す

ドク
・連式雷鉄閃…雷鉄閃後パンチ押しっぱなし
・流水閃…→↓↘←＋キック（攻撃なし）

グリーン
・ハンマープレス…ボタンを3つ押し続けてどれか離す（行動可能時のみ受け付け）

キール
・アイスリーパー…↓↙←＋キック
・ボルトフリーザー…→↓↘＋パンチ

（コマンドはすべて右向き時）



なで斬りの後に裏拳が出て、当たると倒れてくれる。



いかにもって技だけど、ボタン3つ押してる間は大変そう。



出した瞬間無敵だが、攻撃判定の出は遅め。でもやっぱ使える。

超上級を走り切る! セガラリー・チャンピオンシップ

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995

チャンピオンシップをトップでゴールし、エキストラステージへ! 初めて走ってもタムオーバーなく走り切るために、要所を覚えてゴールを目指す!

AM R&D DEPT.#3
担当:ラリ〜〜スト　ずるずる

エキストラ ステージ 超上級

スタート

超上級でもスタート方法は変わらず、アクセルベタ踏みでスタートする。

ここで注意するとすればそれは、スタート時、やや右に位置しているので、スタート後、左へ移ることだ。



スタートはとくに何もせず、そのままアクセル全開ーいくぜー

最初の右コーナー

スタートして左へ移動したらそこから1つめの右コーナーへ飛び込んでいく。

その飛び込み方は、道が狭いことを考え、コーナーへ入ったときにすでに出口の方向を向いているようにマシンをスライトさせていく。アクセルオフがきっかけ。



スタートしたら左側へ寄り、右コーナーに入りやすいように。

左コーナー その1

右コーナーを過ぎて次は左。

ふくらまずに来れれば、同じように手前からアクセルオフでスライドさせて出口でマシンの向きが真っすぐになるようにする。慣れるまではスピードを抑えるようにしよう。



右から左へ。ラインをアウトからとり、アクセルオフで進入。

左コーナー その2

すぐまた左コーナー。間が短いので、落ちついてアクセルオフでスライドさせていく。



もう一度左へ。またアクセルオフでスライドさせて進入する。

複合右コーナー

少し直線があったあと、2つのコーナーが複合する右コーナーのところへ来る。

ここは、やや長めになるので、スライドさせる時間を長くしてやり（いつもより浅めに切り込む）、インに入り過ぎないようにする。ここらで2位のマシンが攻めてくるぞ。



インの突起が2つあるので、それにあわせてスライドさせる。

右コーナー

複合コーナーのあと、また右コーナー。今度は1つなので、その前までと同様に切り込んでスライドさせる。



今度は普通にスライドさせてコーナーを抜けていく。

ロング左コーナー

90度以上曲がるコーナーがここで出現する。

それまでスライドさせて出口で直進状態にしていたが、ロングコーナーでは、よりマシンを横にし、スライドさせる時間を長くし、カウンターをあてながら立ち上がる。

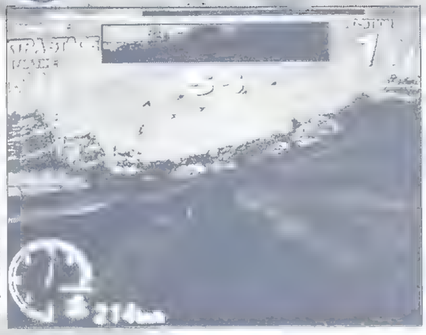


長いカーブのため、スライドの量を増やして弧を大きくする。

ストレート&右コーナー

ロングコーナーをふくらみながら抜けると道が広くなり直線へ出る。

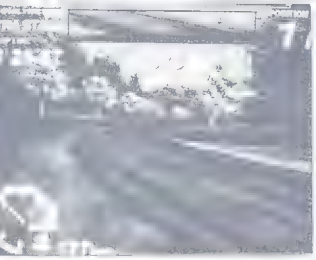
ここでは1、2度ジャンプがある。その中を少しずつ左へ寄っていく。これは、次の右コーナーへの準備となる。



ジャンプしたりする直線。少しずつ左へ寄っていく。

トップスピードからのコーナーの進入はかなり難しい。コーナーが続くことを考えると、その1つ目はかなり重要といえる。

できるだけ左から進入。アクセルオフでスライドさせる。



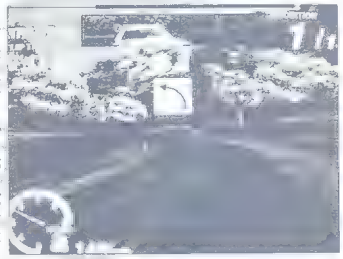
できるだけ左から進入し、アクセルオフの時間を少なくする。

ロング左カーブ

90度以上曲がる左コーナーの2つ目。

よりマシンを横にスライドさせて、直進状態になるまでの時間を長くしてそのコーナーの長さに耐えられるようにしよう。

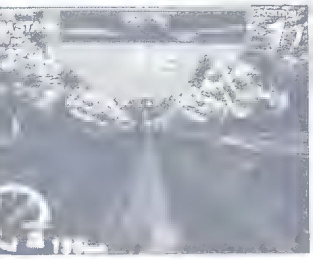
インの土手をなめるように走り抜けられればベスト。



すぐ長い左カーブへ。スライドさせる量に気をつけよう。

ストレート&左コーナー

ジャンプが1つあるストレートへ。そのあとすぐに左コーナーがある。



道幅が狭い直線。できるだけ右へ寄り、次のコーナーの準備。

ジャンプ後、ナビマークの出現と同時にアクセルをオフにし、スライドさせられるように、次の左コーナーへ進入していく。

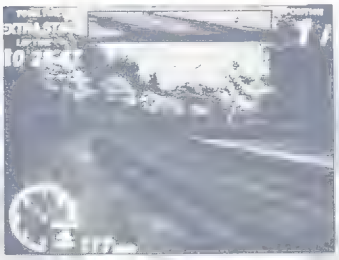
慣れないうちは、この辺で1、2位争いをしていることが多い。ここで抜かれるとコーナー進入をジャマされること間違いなし。きついぞー



ジャンプしてすぐマークが出る。その直後からアクセルオフだ。

右コーナー

間隔の短いコーナー群の中で真ん中に位置するコーナー。きついコーナーではないが、次のきついコーナーへのアプローチ的コーナーとなるのでしっかり曲がりたいところ。しっかりスライドさせよう。



ちょっとした右コーナー。ここは、次の急カーブの準備となる。

右急カーブ

赤いナビマークが出たらすぐアクセルオフでブレーキ。

これで急激にマシンを横にし、（短い時間で可能）スライドさせ、90度に曲がるコーナーの出口の方向に向きを変える。

横滑り時間を考えてかなり手前でブレーキを開始する。その次を考えての行動だ。



スライド時間を長くし（切り込みを多くし）走り抜ける。

左ミドルコーナー&左イージーコーナー

湖の横にみながら左へのミドルコーナーへ。



アクセルオフで確実にイン側へスライドさせていく。

まずアクセルオフでスライドさせて、インをキープしつつ大きな弧を作りながら走り抜け、次に出る青いナビマークを待つ。

左への青いナビマークが出たら、ステアリングのみの切り込みでスライドを起こし、インを走りつつイージーコーナーを走り抜けていく。



ステアリングのみ切り込んでスライドを起こし、走り抜ける。

右、左連続コーナーその1

イージーコーナー後、少し直線がある。ここで体勢を立て直し、次のシケインタイプのコーナーに備える。

右、左と曲がるが、どちらも90度に近いカーブ。それに加え、その間がないのに等しい。

まず1つ目の右は、かなり





1つ目をかなり減速させることで、2つ目を楽にしてやる。

手前でアクセルオフで進入を開始し、出口の右端で立ち上がるようにスライドさせ、そこから次のコーナーへの進入のために左へ切りつつ、アクセルオフでスライドさせる。

右、左連続コーナーその2

少し走ってまたシケインタイプのコーナーへくる。

ここは前のところよりは緩いので、気は楽になる。

1つ目の右は、かなり緩めなので、ほんの少しアクセルをオフにし、直線的に進入。右寄りをキープしたら、すぐ左カーナビのためにアクセルオフでスライドを始め、インギリギリをなめるように走り抜けていく。

早目がポイントだ。





1つ目の右は緩い。やや直線的に走り、タイムを稼ぎ、次の左をアウトから進入していく。

1つ目の右カーブを真っすぐ入りすぎると、次の左の入口で、アウトに寄れなくなることにも注意したい。

ここを抜けてゴールへ！

ストレートからゴールへ

最後の左コーナーを抜ければゴールまではちょっとした登り坂を残すのみだ。

真っすぐ走りどんどん加速し、FINISHラインへ！そしてゴール！



スライドからカウンターをあて、最後の直線へ。あと一息だ！

慎重に走ることに専念することが大切だが、あまり遅いと2、3位と順位が落ちていく。アクセルオフは弱めに、切り込みを強くするといい。



ラリータイムアタック 第2回集計結果発表！

（3月1～30日集計分）



ラリータイムアタック第2回集計結果（3／30現在）

順位	タイム	車種	氏 名	店 名
1位	2′43″70	ランチアMT	三田 慶司	ハイテクセガ廿日市
1位	2′43″70	ランチアMT	西岡 義道	セガワールド成増
3位	2′43″98	セリカMT	佐藤 雅之	セガワールド青森
4位	2′44″03	セリカMT	鈴木 光弘	セガワールドアクティバ
5位	2′44″07	セリカMT	浜田 ノリヤス	ハイテクランドセガ ブロンクス
5位	2′44″07	セリカMT	川崎 修也	ハイテクランドセガ シューター
5位	2′44″07	セリカMT	林 義明	ハイテクセガ金山
8位	2′44″08	セリカMT	碇谷 真樹	ハイテクランドセガ ブラボー
9位	2′44″12	セリカMT	盛 常治	ハイテクランドセガ アピオン
10位	2′44″20	セリカMT	田辺 昌之	セガワールド成増
11位	2′44″35	ランチアMT	山野 裕章	ハイテクセガ ミス
12位	2′44″48	セリカMT	林 義明	ハイテクセガ金山
13位	2′44″50	セリカMT	吉原 一禎	ハイテクセガ ミス
14位	2′44″60	ランチアMT	山田 誠一郎	セガワールド長岡
15位	2′44″63	セリカMT	村山 和孝	ゲームファクトリーアミュージアム
16位	2′44″65	セリカMT	小山 剛	セガワールド米沢
17位	2′44″67	セリカMT	大谷内 勝幸	セガロイヤル
18位	2′44″77	セリカAT	神沢 隆広	ハイテクセガ渋谷
19位	2′44″78	セリカMT	永谷 真澄	セガワールド安城
20位	2′44″80	セリカMT	中川 祐樹	天神GIGO
21位	2′44″93	セリカMT	小林 浩安	セガワールド静岡
22位	2′45″07	ランチアMT	諏訪 秀樹	セガワールドアクティバ
23位	2′45″15	ランチアMT	新里 健暁	セガワールド時津
24位	2′45″22	セリカMT	玉井 皇紀	ハイテクセガ松山
25位	2′45″27	ランチアAT	久松 正史	ハイテクセガ小倉
26位	2′45″45	セリカMT	大久保 裕	徳力メッセ
27位	2′45″54	ランチアMT	[illegible] 健二	河辺ミュージアム
28位	2′45″63	セリカMT	高橋 学	ハイテクランドセガ草加
29位	2′45″75	ランチアMT	麻生 達也	セガワールドAdiL茂原
30位	2′45″93	セリカMT	和田 博幸	セガワールド秋田

ランチアもランクイン！

前回、3月20日までの集計では、なんと10位までのスコアがセリカによるもの。まぁ日本のマシンだし、地元だからしょうがないかもと思っていたら、今回の集計で、ドドーッとランチアでのスコアが増えた。

とくにこれといった差は作られていないので、どちらでプレイしてもいいと思うが、マシンの大きさを考えて（見てみても）ランチアのほうが小さくみえる。これを有利とみるかどうかが今後のポイントになるかもしれない。

すでに集計のほうは締切っているので次の発表が、最終結果となる。タイムはどこまでのびる？

新創刊誌専属「攻略・編集スタッフ」大募集!!

新雑誌に向けてスタッフ急募！



←これはゲーメスト編集部。まさに締め切り直前（もう過ぎちゃっているのだが…）の修羅場。忙しいけどそれだけやり甲斐あり!!

ゲーメストでは今、新雑誌の増刊を控えて「攻略スタッフ」を募集します。ゲームが好きなことではもちろん、ゲームのおもしろさを多くの人に伝えたい、ゲーム雑誌というメディアの立場からゲーム文化を支えていきたい！など、志をもった人材を求めています。

そこで今回は、『家庭用ゲーム』を得意とする人を求めます。家庭用と聞いて、「おや?」と思った人もいるでしょう。まあ、お察しのとおりで間違いないでしょう。

というわけで、ゲーメストですから腕は問いますが、今の家庭用ゲーム誌に満足できなかったり、自分の腕を発揮してみたいという人がいましたら、どんどん応募してください。

■募集要項■

職　　種：新雑誌専属攻略・編集スタッフ
年　　齢：18歳〜25歳くらいまで（高校生不可）
給　　与：当社規定に準ずる
応募方法：以下のものを郵送してください。書類専攻の後、面接日をご連絡いたします。

【郵送するもの一式】

- 履歴書（同職経験者は必ず明記してください）
- 所有ハード一覧
- 志望動機（文章量は自由）
- 原稿（最近のゲーム1機種を任意に選び、紹介記事として執筆したもの。文章量は自由）
- 自分の腕を示せるもの（業務用機種では、クリア機種一覧や全一取得スコア、大会入賞記録などですが、家庭用機種に関してはお任せします）

応募書類宛て先
〒101東京都千代田区内神田1−11−4
新声社ゲーメスト編集部
「新雑誌ライター募集」係

応募締め切り
'95年5月20日必着

問い合わせ
03−3293−9324
ゲーメスト編集部　大野まで
（毎週火曜日午後7時〜8時）

㋘屋店長募集!!

新しくオープンする㋘屋名古屋店店長大募集！

オープニングの店長として活躍していただく人材を求めています。

モノを売るのが好き、接客が好きという人どんどん応募してください。

採用後は、東京もしくは大阪の㋘屋で研修をしてもらいます。研修中に㋘屋のシステムや仕事の取り組みかたをみっちり勉強してもらいます。

名古屋周辺の方については研修中に住んでいただく住宅は当社にて手配しますのでご安心ください。

キャラクターグッズ、コミックス、CD・ビデオなどの販売経験・店長経験のある方を最優遇します。

「我こそ㋘屋店長に最適」と思う人はドンドン応募してください。



募集職種　店長、店長候補、販売正社員。
すべての職種で経験者を優遇いたします。
年　　齢　25歳〜28歳位迄の方
勤 務 地　名古屋市内
勤務時間　11時〜20時（実働8時間）
給　　与　当社規定による
待　　遇　昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、
各種社会保険完備、退職金制度あり
休日休暇　週休2日、年末年始、夏期、有給、慶弔
応募方法　履歴書（写真貼付）、職務経歴書、レポート「㋘屋をどのような店にしたいか」（文書量は自由）を郵送してください。
＊書類選考の後、面接日をご連絡いたします。名古屋周辺の応募者の方には、面接交通費実費を当社にて負担します。
応募書類宛て先　〒101東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル2F
株式会社　新声社　業務部　萩原
問い合わせ　03-3293-9321

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社
ガンバードの移植版係行

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒 □□□-□□ 電話 (　　) ※都道府県	
①小学 (　) 年 ②中学 (　) 年 ③高校 (　) 年 ④大学 (　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　)	

キリトリ線

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社
君こそGAMEST行
(5月30日.6月15日合併号)

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒 □□□-□□ 電話 (　　) ※都道府県	
①小学 (　) 年 ②中学 (　) 年 ③高校 (　) 年 ④大学 (　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　)	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

107-06

TBSラジオ

「GAMEST PRESENTS
松本梨香のゲーマーズナイト」行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒 □□□-□□ 電話 (　　) ※都道府県	
①小学 (　) 年 ②中学 (　) 年 ③高校 (　) 年 ④大学 (　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　)	

※の部分は○でお囲みください

彩京の人気シューティングゲーム「ガンバード」が、プレイステーションとセガサターンに移植されることになりました。そこで、読者のみんなにアンケート！移植する際に、これらの意見を参考にしてくれるとか。アンケートに協力してくれた人の中から抽選で1名に業務用「ガンバード」基板、20名にオリジナルテレカをプレゼント。

①ガンバードテーマソング歌詞募集！優秀なものは実際にゲームで使用されるぞ！

②移植する際の意見、希望があればどーぞ。

③彩京に制作してほしいゲームリクエストはあるかな？企画募集じゃないので漠然としたものでもOK。彩京への意見とかでもいいよ。

※締め切りは7月末日必着です

キリトリ線

ゲーマーズナイトアンケート

あなたの一押しの曲、特別に思い入れのある曲など、絶対に番組でかけてほしい曲をリクエストしてください。CDになってない曲とかでも全然構いません。その曲に対するコメントも一緒に書いてください(アーケードゲームの曲に限ります)。

「このボイスはこう聞こえる！」いわゆる空耳ネタを募集します。おもしろいネタがあったら、どのゲームのどのボイスがどう聞こえるかを書いてください。また、それについてのコメントも書いてください。

「俺だけのマル秘スペシャルテクニック」を募集します。実戦に超有効なものから、実にくだらないものまで、幅広く受け付けます。

ラジオドラマ化にして欲しいゲームがあったら、ドラマ化して欲しいゲーム名・貴方の選んだキャスト・どんな内容にして欲しいかを書いてください。

このラジオ番組への希望、パーソナリティー・松本梨香への励まし、やってほしいコーナー、その他何かありましたら書いてください。

キリトリ線

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備考(タイム・残機)	
難易度 機数設定			
ゲームセンター 名前			
住所		電話	

スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	印

今でも3DOファンへ

超便利

3DO



3D ZERO
CONTROLLER ADAPTOR

SFパッド接続アダプター
¥3,000

SFC用コントローラーが3DOに変身！

SNES・SFC用ジョイパッド、ジョイスティックを3DOで使用するためのアダプター。
アダプターを2つ接続すれば、SFCコントローラーで2人同時に使用できる。あの「スーパーストⅡX」もラクラクプレイ。
3B、6Bコントローラー対応。
3DO TRYは使用できません。

三個一度 3KO 1DO に新発売！



3D ZERO Controller
連射パッド
¥2,800

機能充実、3DO用6Bパッド。

連射、スロー機能付き。ケーブル1．2M。スティック付属で簡易ジョイスティックとしても使用できる。

3DO専用ワイアレスパッド！

6Bパッド2本付きで2人同時プレイ可。ワイアレスなのでケーブルを気にすることなくプレイできる。

3D ZERO
ワイアレスパッド
¥4,500



おもしろゲーム機器満載のカタログ無料進呈中

のがすな！
カタログ!!
今すぐ電話!!!

※ハガキ、FAXでもお申し込みできます。
氏名、住所、電話番号、年令をご記入下さい。

※一部のゲームソフト・コントローラーで正常に動作しない場合があります。

TVゲーム機器輸入販売元

GAMETECH
ゲームテック

お申し込みは、現金書留・代引・銀行振込で．．．
〒810　福岡市中央区大名2−9−29　第2プリンスビル713
TEL (092) 725−2209 (代表)　FAX (092) 725−2199
（銀行振込先）住友銀行　天神町支店　普通　1102025　ゲームテック

※送料はご注文1口に付き¥500、代引き手数料は3万円未満¥500です。

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

ヴァンパイアハンター・餓狼伝説3…販売中!

カプコン

ヴァンパイアハンター	特価
ヴァンパイアハンター（ロム）	特価
X-MEN	特価
パワードギア	特価
スーパーマッスルボマー	特価
ヴァンパイア	特価
スーパーストⅡX	特価
エイリアンVSプレデター	特価
ダンジョンズ&ドラゴンズ	特価
スーパーストⅡ（ロム）	7,000
CPシステムⅡマザー	特価
天地を喰らうⅡ	20,000
マッスルボマー	8,000
U.S.ネイビー	28,000
マジックソード	25,000
戦場の狼Ⅱ	32,000
ストリートファイター	15,000
ストリートファイターⅡ	6,000
ストⅡダッシュ	7,000
ストⅡダッシュターボ	12,000
エリア88	80,000
キャプテンコマンドー	25,000
1943改	12,000

NEO GEO業務用

MV-1FZ (NEO GEOマザー)	特価
MV-1F（ 〃 ）	特価
MV-1（ 〃 ）	30,000
餓狼伝説3	特価
ダブルドラゴン	特価
ギャラクシーファイト	特価
真サムライスピリッツ	特価
オペレーションラグナロク	特価
パワースパイクⅡ	5,000
KOF'94	特価
痛快GAN GAN行進曲	特価
ソニックウイングス2	特価
ぐるりん	特価
トップハンター	特価
ワールドヒーローズ2JET	3,000
Fヒストリーダイナマイト	4,000
龍虎の拳2	3,000
餓狼伝説スペシャル	3,000
ミラクルアドベンチャー	4,000
サムライスピリッツ	5,000
ビューポイント	15,000
ラストリゾート	7,000
ASOⅡ	6,000
NAM-1975	6,000
フライングパワーディスク(新品)	14,800

他ほぼ全機種在庫有

ナムコ

マッハブレイカーズ	特価
アウトフォクシーズ	特価
鉄拳	特価
ニューマンアスレチック	15,000
コズモギャングザパズル	5,000
F／A	17,000
ファイネストアワー	78,000
ベラボーマン（SW付）	100,000
マーベルランド	30,000
ボスコニアン	48,000
ディグダグ	35,000
バラデューク	30,000
ドラゴンバスター	48,000
リブルラブル	48,000
グロブダー	48,000
パックランド	60,000
ワンダーモモ	78,000
ホッピングマッピー	88,000
ギャラガ'88	33,000
ギャプラス	25,000

コナミ

ツインビーヤッホー！	新発売
極上パロディウス！	40,000
スラムダンク	特価
ライフフォース	45,000
サンダークロスⅡ	23,000
マーシャルチャンピオン	20,000
XEXEX	特価
フラックアタック	15,000
ネメシス	80,000

タイトー

エレベーターアクションリターンズ	特価
バブルシンフォニー	特価
カイザーナックル	特価
メタルブラック	55,000
スラップショット	15,000
スペースインベーダーDX	35,000
トップランキングスターズ	8,000
スーパーマン	15,000
あしたのジョー	4,000
黄金の城	38,000
火激	3,000

セガ

バーチャファイター（PCB一式）	98,000
バーチャファイター（筐体）	特価
バーチャファイター2	特価
ぷよぷよ	特価
ポトポト	4,000
タントアール	8,000
テトリス	7,000

コラムス	5,000
オーライル	7,000
獣王記	4,000
レッスルウォー	2,000
M.V.P.	2,000

アイレム

R·TYPE LEO	16,000
メジャータイトル2	15,000
ジオストーム	25,000
ぐっすんおよよ	10,000
スパルタンX	15,000
大工の源さん	4,000
妖獣伝	5,000
ビジランテ	5,000

データイースト

ダークシール	15,000
ダークシールⅡ	10,000
サンダーゾーン	18,000
ファイターズヒストリー	4,000
ドラゴンニンジャ	8,000
魔境戦士	8,000
タンブルポップ	4,000

アトラス

首領蜂	新発売
豪血寺一族2	特価
豪血寺一族	8,000

バンプレスト

美少女戦士セーラームーン	特価
ウルトラ警備隊	特価
機動戦士ガンダムEX-REVUE	特価
マジンガーZ	30,000
マクロス	18,000
マクロスⅡ	12,000
仮面ライダーバトルレーサー	5,000
ウルトラ闘魂伝説	7,000
ウルトラマン倶楽部	3,000
SDガンダムサイコサラマンダー	3,000

東亜プラン

バツグン	40,000
バツグン（ショーVer.ロム）	10,000
達人王	18,000
V·V	10,000
ヘルファイヤー	5,000
アウトゾーン	12,000

SNK

ストリートスマート	3,000
ゴールドメダリスト	3,000
ハル21	60,000
脱獄	3,000
スカイアドベンチャー	15,000
スカイソルジャー	7,000
バドルマニア	6,000

テクモ

ソロモンの鍵	45,000
雷牙	25,000
エイトフォース	18,000
スイマー	30,000

ガズラー	25,000
サンドスコーピオン	8,000

サッカーPCB

サッカースーパースターズ	特価
Vシュートサッカー	特価
Vゴールサッカー	特価
ドリームサッカー'94	特価
プレミアサッカー	35,000
ワールドカップ'94	15,000
グランドストライカー	15,000
ハットトリックヒーロー'93	15,000
ハットトリックヒーロー	10,000
セイブカップサッカー	8,000
ビッグストライカー	5,000

その他

ガンバード	特価
戦国エース	25,000
疾風魔法大作戦	特価
ハイパーデュエル	18,000
ダブルウイングス	特価
ソニックウイングス	12,000
フォーメーションZ	8,000
牌砦	8,000
牌砦Ⅱ	20,000
ぽいっと	3,000
ガルメデス	3,000
アースジョーカー	6,000
銀河任侠伝	20,000
NOVA2001	35,000
妖魔忍法帳	5,000
アームドF	6,000
クレイジークライマー2	35,000
Mr.DO'sワイルドライド	35,000
ポンピングワールド	6,000
ビッグカルナック	18,000
スカイスマッシャー	3,000
スカイランサー	30,000
サンダー&ライトニング	5,000

他多数在庫有

クイズ

ゆうゆのクイズでGO!GO!（サブ）	500
クイズ地球防衛軍（サブ）	500
早押しクイズ王座決定戦	3,000
クイズTV合衆国Q&Q	1,000
クイズDNAの反乱	1,000
ハテナ？の大冒険	2,000
クイズスクランブル	2,000
アテナのハテナ？	2,000
クレヨンしんちゃん	2,000
クレヨンしんちゃんオラと遊ぼ	5,000

麻雀

ファイナルロマンス	特価
ファイナルロマンスⅡ	特価
プリティセーラー18禁	特価
プリティセーラー2	特価
アイドル雀士スーチーパイ	特価
アイドル雀士スーチーパイⅡ	特価



トライ
オリジナルキャラクター

スーパーリアル麻雀PⅢ	特価
スーパーリアル麻雀PⅣ	特価
スーパーリアル麻雀PⅤ	特価
花のもも子組	3,000
サーキットの女豹	3,000
ミス麻雀コンテスト	3,000
麻雀キャンパスハンティング	3,000
アイドル麻雀放送局	3,000
麻雀ファンクラブ	3,000
ねるとん麻雀	3,000
麻雀大予言	3,000

他多数在庫有

下取りコーナー

ヴァンパイアハンター	相談
X-MEN	相談
スーパーストⅡX	相談
ヴァンパイア	相談
エイリアンVSプレデター	相談
ダンジョンズ&ドラゴンズ	相談
沙羅曼蛇	20,000
ライフフォース	相談
グラディウス（ロム）	30,000
グラディウスⅡ	18,000
グラディウスⅢ	18,000
XEXEX	25,000
ウルフファング	33,000
エドワードランディ	相談
サイコソルジャー	相談
悪魔城ドラキュラ	相談
恋のホットロック	相談
イシターの復活	相談
ドルアーガの塔	相談
アサルト	相談

その他なんでも可

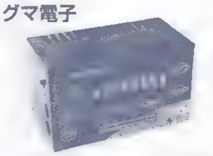
18インチハンドメイドモニター（新品）



¥65,000

コントローラー（1P）（8ボタンタイプ）電源・ハーネス 付¥98,000
ストⅡタイプ ¥70,000
別売コントローラー(重り付) ¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

シグマ電子



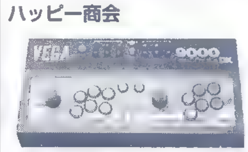
AV-3000 ¥25,000

KIC



PANACUSTOM ¥34,000

ハッピー商会



VEGA-9000DX ¥53,000

MVS-U4(基板付) ¥140,000



ストⅡパネルも可

シグマ電子



Σ6000 ¥13,800

KIC



PANA TWIN ¥38,000

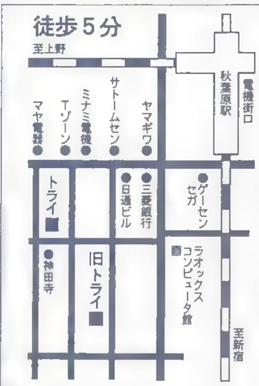
麻雀パネル



どのコントロールBOXにも取付可 ¥7,000

株式会社 **トライ**

住所 〒101 千代田区外神田3-10-5イサミヤ第3ビル2階
営業時間：10～7時30分 日曜日は11～6時 年中無休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958
当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には基板の割引をいたします。
お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス（商品代引き）をご利用ください。
日本信販クレジット取扱中『カードのない方は日本信販トライカードでらくらくショッピング』トライメンバーズカード入会申し込み受付中




Office CUTIE Presents
6月4日12:00～
難波QOO
入場料 前売 3000円
当日 男性4000円
女性3500円
チケットぴあにて前売券発売中!!
(06) 363-9999
「コスチュームプレイダンスパーティブラボー」
下さい★
Pコード TEL (06) 363-9966
Pコード<404-491>
〒559
オフィスキューティーBravo!開催事務局
TEL (06) 536-3980
キャラクターデザイン「チャーミィ」イラスト入りチケットの通信
を、事務局までお送
り下さい。
コスプレクイーンコンテスト
大阪だって負けないもん♥
コスプレする人も、しない人も遊びに来てねっ!
コスチュームプレイダンスパーティ
Bravo!
イラスト

NEO・GEO販売台数日本一のエマーソン

全国通信販売!!

☎まず、TELしてください。

TELした次の日に商品がお手もとに!!
商品代金は商品と引き換えです
(ヤマトコレクトサービス使用。手数料1,000円)
(※一部地域、一部商品除く)

まとめて買って、クレジットでらくらくお支払い。
(50,000円以上お買い上げの方、尚、ボーナス一括払いも有り)

注意要項
- 人気商品は発売後売値があがることがあります。なるべく予約して下さい。
- 新作予約のキャンセルは発売日3日前までにお願いします。
- 返品、交換はできません。(新品故障の場合は、メーカー保証です)
- キャンセル不可(発送後のキャンセルは往復送料をいただきます)
- 品切れの場合は、ご容赦下さい。(予約すれば意外と早くお手もとに届きます)
- 中古ソフトのバッテリーバックアップの電池切れに関しては保証できません。
- 販売価格は変更する場合があります。
- 今回の広告の価格は4/7現在の価格です。価格は変更する場合がありますのでTELで確認してください。税別価格

※ネオジオ、基板以外の各種本体・ソフトや表にない新品・中古の本体及びソフトも豊富に揃えています。どんどん電話して下さい。

ゴールデンウイーク特別企画

超目玉商品どっさり

5/6(土)AM11:00より受付開始

詳しくはTEL下さい。

家庭用ネオジオ

ROMカセット

	新品	中古	買取
あしたのジョー伝説	×	4800	2800
アンドロデュノス	×	9800	6000
エイトマン	×	2800	1000
ASO 2	×	9800	6000
餓狼伝説	×	2800	1000
餓狼伝説 2	×	1200	300
餓狼伝説スペシャル	5980	3200	1000
餓狼伝説 3	26980	22800	20000
ギャラクシーファイト	22980	19800	14000
キングオブモンスターズ	×	3200	2000
キングオブモンスターズ 2	×	4200	1600
クイズ大捜査線	×	4800	2400
クイズ迷探偵・ネオ&ジオ	×	12800	8300
クイズキングオブファイターズ	19980	18800	11200
クロスソード	×	4800	2400
ゴーストパイロット	×	6800	4000
サイバーリップ	×	2800	800
ザキングオブファイターズ94	21980	19800	14000
サッカーブロール	×	5800	2300
サムライスピリッツ	4980	2400	800
ジョイジョイキッド	×	3200	1600
真・サムライスピリッツ	8980	6800	3400
ザ・スーパースパイ	×	3800	2200
スラッシュラリー	×	4800	2000
戦国伝承	×	3800	1500
戦国伝承 2	×	5200	2800
ソニックウイングス 2	×	14800	8500
ダブルドラゴン	22980	19800	12800
ダンクドリーム	12980	9800	6000
痛快ガンガン行進曲	×	12800	8000
得点王	×	4800	2800
得点王 2	6980	5800	3400
得点王 3	22980	19800	14000
トッププレイヤーズゴルフ	×	2800	1100
トップハンター	×	9800	4000
ナム 1975	×	2200	800
2020スーパーベースボール	×	3200	1000
ニンジャコンバット	×	3800	2000
ニンジャコマンドー	×	7800	4000
バーニングファイト	×	4800	3000
バカ殿様麻雀漫遊記	×	7800	5000
ビューポイント	×	19800	14800
ファイターズヒストリー	×	6800	4000
ファイヤースープレックス	×	1800	800
フットボールフレンジー	×	2800	800
フライングパワーディスク	×	9800	4000
ベースボールスターズ	×	3800	1500
ベースボールスターズ 2	×	6800	2800
麻雀狂列伝	×	4800	2000
マジシャンロード	×	4800	2000
みなさんのおかげさまです	×	3800	2200
ミューティション・ネイション	×	2800	800
ミラクルアドベンチャー	×	5800	1700
ライディングヒーロー	×	3800	1100
ラギ	×	2800	700
ラストリゾート	×	11800	5000
リーグボウリング	×	5800	3000
龍虎の拳	×	2200	1000
龍虎の拳 2	5980	3800	1500
ロボアーミー	×	2800	800
ワールドヒーローズ	×	1800	500
ワールドヒーローズ 2	×	3800	2000
ワールドヒーローズ 2 JET	9980	6800	3500

ネオジオCD

	新品	中古	買取
ASO 2	3480	2800	1100
餓狼伝説	4480	3400	1700
餓狼伝説 2	4980	3800	1900
餓狼伝説スペシャル	5480	4400	800
餓狼伝説 3	6980	5800	2900
ギャラクシーファイト 2	5980	4800	2400
キングオブモンスターズ 2	3980	3200	1200
クイズキングオブファイターズ	4980	3800	1900
クロススウォード	3980	2800	1400
クロススウォード 2	4980	3800	1900
ゴーストパイロット	4980	3800	1900
サイバーリップ	4980	3800	1900
ザキングオブファイターズ94	5980	4400	1500
サッカーブロール	4980	3800	1900
サムライスピリッツ	2980	1800	100
雀神伝説	4980	3800	1900
ジョイジョイキッド	3480	2800	1100
真・サムライスピリッツ	5980	4400	1700
ザスーパースパイ	3480	2800	1100
戦国伝承	4480	3200	1600
戦国伝承 2	4980	3800	1900
ソニックウイングス 2	4980	3800	1900
ダンクドリーム	4480	3200	1600
痛快ガンガン行進曲	5980	3800	1900
得点王	4980	3800	1900
得点王 2	5980	4800	2400
トッププレイヤーズゴルフ	3980	2800	1100
トップハンター	5480	3800	1500
ナム 1975	3480	2800	1400
2020年スーパーベースボール	4980	3800	1900
ニンジャコンバット	3980	2800	1100
ニンジャコマンドー	3980	2800	1100
バーニングファイト	3480	2800	1400
パズルボブル	5480	4200	2100
パワースパイクス 2	4980	3800	1900
ビューポイント	4980	3800	1900
ファイヤースープレックス	4980	3800	1900
ファイターズヒストリー	4980	3800	1900
フットボールフレンジー	3980	3400	1700
フライングパワーディスク	4480	3200	1600
ベースボールスターズ 2	3980	3800	1900
ベースボールスターズ	3980	2800	1400
麻雀狂列伝	3480	2800	1100
マジシャンロード	3980	2800	1100
ミューテイションネイション	4980	3800	1900
ラギ	3980	2800	1400
ラストリゾート	4480	3800	1500
ラリーチェイス	3980	2800	1400
リーグボウリング	3980	2800	1400
龍虎の拳	4980	3400	1300
龍虎の拳 2	5480	4400	1700
ロボアーミー	4980	3800	1900
ワールドヒーローズ	3980	3200	1600
ワールドヒーローズ 2	4980	3800	1900
ワールドヒーローズ 2 JET	5980	3800	1900

本体&周辺機器

	新品	中古	買取
メモリーカード	2980	800	100
コントローラー	5980	3800	1500
FスティックNEO 2	5980	3800	1500
RFコンバーター	2600	1800	100
RGBケーブル	2200	2000	100
ACアダプター	3480	2800	100
XNEO−RGB/S	6980	4800	2400
コントローラー(パット)	1800	1600	600
コントローラープロ	3900	3200	1000
ネオジオ本体	20980	12800	8500
ネオジオCD本体	37980	34800	31000

アーケード基板

	中古	買取
アースジョーカー	8000	2800
R−TYPE	16000	10000
R−TYPEII	14000	8000
R−TYPE LEO	16000	12000
悪魔城ドラキュラ	68000	57800
アテナ	25000	21200
アラビアンファイト	18000	9800
アルゴスの戦士	18000	13500
アンダーカバーコップス	28000	22000
イーアルカンフー	18000	9000
イシターの復活	128000	100000
1941	58000	40600
ヴァンパイア ハンター	138000	84800
ヴァンパイア	38000	24000
ヴァンパイア(サブ)	35000	14000
Vファイブ	12000	5000
ウルフファング	38000	35000
エイリアンVSプレデター	48000	24000
エイリアンシンドローム	28000	14000
ASO	15000	11200
A−JAX	22000	17600
エグゼドエグゼス	32000	20000
エスケープキッズ	12000	6600
Xメン(カプコン)	68000	42000
Xマルチプライ	16000	12000
エドワードランディー	48000	36000
エリア88	85000	70000
黄金の城	25000	15000
大江戸ファイト	18000	8100
オーダイン	48000	31200
ガイアポリス	20000	15000
海底大戦争	28000	11200
ガンバード	78000	39000
ガンフロンティア	32000	22000
キャディラックス	28000	20000
キャプテンコマンドー	20000	15000
ギャプラス	24000	14400
ギャラガ	28000	18000
究極戦隊ダダンダーン	42000	33600
クライムファイター 2	12000	4300
クラッチヒッター	8000	2800
グラディウス 2	8000	24000
グラディウス 3	24000	20000
源平討魔伝	25000	18000
豪血寺一族 2	45000	22500
ゴールデンアックス	5000	2000
ゴールデンアックス 2	38000	28500
極上パロディウス	58000	28000
コズモギャングザビデオ	28000	11200
サイコソルジャー	98000	80000
最後の忍道	15000	10500
ザグレイトラグタイムショー	35000	24500
サバイバルアーツ	30000	15000
鮫鮫鮫	12000	7800
サラマンダ	32000	26000
サンダークロス 2	18000	14400
雷龍 2	24000	14400
ジェミニウイング	15000	10500
疾風魔法大作戦	38000	18000
シャドーフォース	10000	4000
新入社員とおるくん	12000	6000
スーパーリアル麻雀P 2	14000	7000
スーパーリアル麻雀P 3	28000	22000
スーパーリアル麻雀P 4	42000	23100
スーパーリアル麻雀P5	85000	40000
スーパーマッスルボマー	38000	15800
スーパーワールドコート	18000	7200
スカイキッド	35000	26200
スクランブル	58000	40000
スターフォース	25000	17500
ストライダー飛竜	58000	43500
スト2ダッシュターボ	10000	5000
スーパースト2	28000	16800
スーパースト2X	38000	24000
スーパースト2X(サブ)	32000	6400
スパルタンX	12000	6000
スプラッターハウス	28000	19000
スラップファイト	12000	5400
セーラーウォーズ	25000	15000
ゼクセクス	25000	21000
ゼビウス	22000	15400
戦国エース	25000	17500
戦場の狼	14000	8400
ソニックウイングス	12000	9000
ソニックザヘッジホッグ(P)	16000	9600
ダーウィン4078	10000	6000
ダークエッジ	25000	11200
ダークシール 2	10000	7000
大魔界村	45000	38200
タオ体道	15000	7500
闘いの挽歌	24000	16800
達人王	15000	10500
ダライアス外伝	148000	140000
ダンジョンズ&ドラゴンズ	38000	23500
超時空要塞マクロス 2	15000	8200
ツインビーヤッホー!	78000	50000
ツインイーグル 2	42000	16800
ディグダグ 2	68000	33300
ティンクルピット	12000	5400
出たなツインビー	14000	8400
テトリス	6000	3600
テラクレスタ	10000	5500
天地を喰らう	35000	24500
天地を喰らう 2	30000	21000
ドギューン	12000	7800
トライゴン	16000	12000
ドラゴンボールZ(バンプレスト)	18000	10000
ドラゴンボールZ 2	45000	30000
ドラゴンスピリット	48000	40800
ドラゴンバスター	50000	38500
ドラゴンセイバー	35000	16100
ドルアーガの塔	78000	70000
ナイツオブザラウンド	16000	9600
忍者くん阿修羅の章	16000	12000
ネビュラスレイ	22000	14300
バース	25000	17500
バーニングライバル	28000	15400
バーニングフォース	36000	16200
ハイパーデュエル	15000	6700
爆突機銃艇	30000	19500
バツグン	38000	20000
ハットトリックヒーロー93	20000	8000
ハットトリックヒーロー	18000	7200
パニッシャー	38000	28500
バブルボブル	38000	28500
パラデューク	32000	25600
パロディウスだ!	12000	6000
パワードギア	58000	23200
美少女戦士セーラームーン	128000	89600
F/A	18000	10800
ファイナルファイト	10000	6500
ファイナルスターフォース	15000	10200
ファンタジーゾーン	16000	12000
ブーヤン	38000	28500
フェアリーランドストーリー	28000	21000
フェリオス	58000	36000
富士山バスター	5000	2000
ぶたさん	32000	20800
ぷよぷよ	38000	19000
ぷよぷよ通	42000	21000
プリルラ	45000	30000
プレミアーサッカー	28000	12000
ボスコニアン	48000	36000
ホッピングマッピー	98000	82000
ボナンザブラザーズ	15000	7500
マーベルランド	34000	13600
魔界村	16000	12000
マジックソード	25000	16200
魔獣の王国	98000	85000
マジンガーZ	45000	27000
マッスルボマー	15000	10000
マッスルボマー・デュオ	25000	17500
マッピー	35000	26200
魔法大作戦	25000	17500
未来忍者	32000	22400
メジャータイトル 2	15000	6000
メタモルフィックフォース	35000	24500
メタルブラック	45000	40000
野球格闘リーグマン	28000	18200
USネイビー	35000	21000
妖怪道中記	25000	16200
雷電 2	40000	28000
雷電(ライデン)	20000	11000
雷電DX	48000	36000
ライトブリンガー	45000	33700
ライフフォース	30000	25500
リブルラブル	35000	26200
レイフォース	75000	70000
ロストワールド(P)	78000	39000
ワルキューレの伝説	58000	32000
ワンダーモモ	78000	31200
ワンダー 3	38000	28500
MV−1F(ネオジオ)	28000	21000
シグマAV3000	21800	13000
シグマ6000ターボ	12800	8000
ベガ9000DX	36800	30000
パナカスタム	28800	24000
パナツイン	32800	28000
コンボAV	19800	14000

買取 交換の申込方法(注意事項)

1. 申込用紙に必要事項を記入して一緒に宅急便などで送ってください。
2. 到着後、3日〜7日で送金させていただきます。すべて速達現金書留で送ります(手数料1,000円)
3. こちらで受付完了した場合原則として返品できません。故障している物を送ってきた場合着払で荷物を送り返させていただきます。
4. 商品価値のない物は買い取り出来ません。この場合原則として返品できません。
5. 同じ商品を2つ以上送った場合も買取り価格は下がります。
6. 箱、説、付属品が揃っていない商品はなるべく送らないで下さい、買取り価格が下がります。
7. 毎日のように価格の変動がありますので、ここに表示されている価格はあくまで参考にしてください。
8. 最新価格は、電話にてお問い合わせください。
9. アーケード基板のインスト・説明書・設定表などは商品価値がありますので、付いて無い場合(コピーの場合も同じ)は買取金額は下がります。(約20%〜50%買取金額が下がります)



〒431-31 静岡県浜松市笠井町32-1
エマーソン 年中無休 通販部係
☎053-433-9900 受付時間(AM11:00〜PM8:00)
FAX053-434-9711 FAXでも受付ています 現金書留でも受付します

※「エマーソン通信」の定期購読(月1回)希望の方は年会費を現金書留で申し込み下さい。(年3,000円)

高価買収します
コミック本1冊10〜200円
ミュージックCD300〜1,500円

ゲームソフト高額買取中!!
価格はTELにて!

買取申込書						
ゲーメスト 5/30号	氏名 (フリガナ) 印	生年月日 年 月 日生	年令 才	保護者名	未成年の方は、保護者に名前を書いてもらって下さい。無い場合は返品します。	(フリガナ) 印
住所 〒	(フリガナ)				電話番号	− −

大特価市!! 在庫基板大放出!!
300円より

～ソフトランド秀和最新在庫価格表一覧～ ＊価格は税別です＊

〈コナミ〉
- アステリクス ¥30,000
- クライムファイターズ ¥19,800
- ゴルフィンググレイツ ¥18,000
- ゴルフィンググレイツ2（P付）¥80,000
- 恋のホットロック ¥140,000
- 極上パロディウス ¥65,000
- ガイアポリス ¥28,000
- 餓流禍 ¥28,000
- 沙羅漫蛇 ¥35,000
- 少林寺への道 ¥10,000
- シティボンバー ¥28,000
- スーパー魂斗羅 ¥48,000
- 出たな!!ツインビー ¥15,000
- XEXEX ¥40,000
- ニューメインスタジアム ¥22,000
- パロディウスだ！ ¥15,000
- ハイパーオリンピック ¥20,000
- バイオレントストーム ¥45,000
- メガゾーン ¥9,800
- メタモルフィックフォース ¥45,000
- ミスティックウォーリアーズ ¥45,000
- マーシャルチャンピオン ¥22,000

〈タイトー〉
- 嗚呼栄光の甲子園 ¥20,000
- カイザーナックル（ロム）¥40,000
- 火激 ¥5,000
- 奇々怪界 ¥10,000
- スペースインベーダー ¥68,000
- スーパーマン ¥30,000
- タイガーヘリ ¥10,000
- ダイノレックス ¥20,000
- トップランキングスターズ ¥20,000
- 特殊部隊UAG ¥20,000
- 忍者キッズ ¥20,000
- バイオレンスファイト ¥25,000
- ハットトリックヒーロー ¥20,000
- ハットトリックヒーロー'93 ¥30,000
- ハットトリックヒーロー'95 ¥130,000
- ハレーズコメット ¥20,000
- バブルシンフォニー ¥130,000
- MJ−12 ¥23,000
- ラスタンサーガ ¥22,000
- ラスタンサーガ2 ¥48,000
- ルナーク ¥15,000
- レイメイズ ¥48,000
- リターンオブザインベーダー ¥28,000
- ダライアス外伝 ¥150,000
- パズルボブル（ロム）¥50,000

〈カプコン〉
- アレスの翼 ¥20,000
- ウィロー ¥98,000
- F1ドリーム ¥7,500
- エクスパニア ¥13,000
- エリア88 ¥98,000
- エイリアンVSプレデター ¥50,000
- エイリアンVSプレデター（ロム）¥35,000
- キャプテンコマンドー ¥30,000
- サイドアーム ¥19,800
- ストリートファイター ¥50,000
- スーパーストII ¥40,000
- スーパーストIIX ¥52,000
- スーパーストIIX（ロム）¥35,000
- ストライダー飛竜 ¥128,000
- 戦場の狼II ¥50,000
- 闘いの挽歌 ¥36,000
- 大魔界村 ¥88,000
- 天地を喰らう ¥48,000
- 天地を喰らうII ¥29,800
- ヴァンパイアハンター ¥139,000
- ヴァンパイアハンター（ロム）¥109,000
- ヴァンパイア ¥59,000
- ヴァンパイア（ロム）¥30,000
- パワードギア ¥58,000
- パワードギア（ロム）¥35,000
- パニッシャー ¥40,000
- バース ¥25,000
- マッスルボマーDUO ¥30,000
- USネイビー ¥68,000
- X-MEN ¥95,000
- X-MEN（ロム）¥75,000

〈アイレム〉
- R-TYPE LEO ¥18,000
- ガンホーキ ¥10,000
- 大工の源さん ¥5,000
- ファイヤーバレル ¥25,000
- ボンバーマンワールド ¥38,000
- ビジランテ ¥9,800
- フック ¥45,000
- メジャータイトル ¥32,000
- リーグマン ¥45,000

〈ナムコ〉
- エメラルディア ¥10,000
- ギャプラス ¥50,000
- ギャラガ ¥98,000
- グロブダー ¥98,000
- クイズ島 ¥28,000
- コズモギャングザパズル ¥5,000
- コズモギャングザビデオ（海外）¥10,000
- スーパーパックマン ¥98,000
- スーパーワールドスタジアム'92 ¥35,000
- ワールドスタジアム'89 ¥6,000
- ワールドスタジアム'93 ¥30,000
- ゼビウス ¥38,000
- ディグダグ ¥98,000
- ドラゴンバスター ¥90,000
- ドラゴンセイバー ¥80,000
- スカイキッド ¥98,000
- バックランド ¥150,000
- バラデューク ¥98,000
- Vシュート ¥48,000
- フォゾン ¥200,000
- タンクフォース ¥15,000
- ドルアーガの塔 ¥150,000
- ニューラリーX ¥150,000
- マッピー ¥70,000
- 未来忍者 ¥80,000
- ニューマンアスレチック ¥18,000
- ローリングサンダーII（ロム）¥3,000
- リブルラブル ¥130,000
- ネビュラスレイ（新品）¥54,800
- ワンダーモモ ¥150,000
- メトロクロス ¥70,000

〈データイースト〉
- エドワードランディー ¥68,000
- ウルフファング（海外）¥50,000
- クルードバスター ¥23,000
- タンブルポップ ¥5,000
- ダークシールII ¥25,000
- デスブレイド ¥28,000
- ドラゴン忍者 ¥25,000
- ドリームサッカー'94 ¥70,000
- ファイターズヒストリー ¥8,000
- ポケットギャルDX ¥28,000

〈東亜プラン〉
- アウトゾーン ¥11,000
- お天気パラダイス ¥30,000
- 究極タイガー ¥14,800
- ゴークス（レバー付）¥5,000
- 達人王 ¥18,000
- ドギューン ¥13,000
- フーピー ¥18,000
- バツグン ¥40,000
- ヴィマナ ¥15,000

〈バンプレスト〉
- ウルトラマン ¥4,000
- ウルトラマン倶楽部 ¥6,000
- 機動戦士ガンダム ¥10,000
- 機動戦士ガンダムEX-REVUE ¥38,000
- 仮面ライダーバトルレーサー ¥6,000
- ドラゴンボールZ ¥30,000
- ドラゴンボールZ2 ¥46,000

〈セガ〉
- ウォーリーを探せ ¥10,000
- オーライル ¥9,800
- コラムス ¥25,000
- スパイダーマン ¥30,000
- スタックコラムス ¥15,000
- ザJリーグ1994 ¥30,000
- タントアール ¥8,000
- DJボーイ ¥22,000
- テトリス ¥13,000
- ドラゴンボールZ ¥38,000
- ポトポト ¥15,000
- レッスルウォー ¥8,000

〈ビデオシステム〉
- F1グランプリ ¥8,000
- F1グランプリII ¥9,800
- スーパーバレーボール ¥5,000
- スーパーバレーボール'91 ¥7,000
- スーパーフォーミュラ ¥3,000
- ソニックウイングス ¥15,000
- タオ体道 ¥30,000

〈テクモ〉
- エイトフォース ¥30,000
- サンダードラゴン ¥18,000
- スーパーピンボールアクション ¥10,000
- Vゴールサッカー ¥45,000
- ファイナルスターフォース ¥30,000
- ワールドカップ'90 ¥8,000
- ワールドカップ'94 ¥35,000
- リムロッキンバスケットボール ¥9,000

〈その他〉
- アームドF ¥10,000
- 大江戸ファイト ¥68,000
- 黄金の城 ¥38,000
- ガンマスター ¥60,000
- 豪血寺一族 ¥18,000
- 豪血寺一族2 ¥35,000
- キャッスルオブドラゴン ¥18,000
- クレイジークライマー2 ¥78,000
- サンダー&ライトニング ¥5,000
- サバイバルアーツ ¥50,000
- 疾風魔法大作戦 ¥38,000
- スカッシュ ¥5,000
- セイブカップサッカー ¥20,000
- テラクレスタ ¥10,000
- ドリフトアウト'94 ¥55,000
- ドッヂボール ¥5,000
- ビックストライカー ¥20,000
- ブロックカーニバル ¥10,000
- ブレイゾン ¥8,000
- ボンビングワールド ¥8,000
- ヘッドオン（JAMMA付）¥80,000
- ボンジャックツイン ¥29,000
- ななめでまじっく！ ¥50,000
- マジカルクリスタル ¥3,980
- 五月陣戦 ¥40,000
- 雷電 ¥25,000
- WWFレッスルフェスト ¥3,000
- やんちゃ丸 ¥10,000

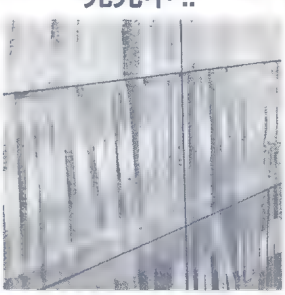
〈麻雀〉
- グッとE雀 ¥12,000
- とってもE雀 ¥8,000
- ギャルの告白 ¥5,000
- イメクラ麻雀 ¥28,000
- 麻雀競馬王 ¥8,000
- 麻雀大予言 ¥10,000
- 麻雀宣言 ¥20,000
- 麻雀革命 ¥5,000
- 麻雀女学園 ¥13,800
- 麻雀やるならやらねば ¥8,000
- 麻雀アイドル放送局 ¥6,000
- 麻雀ねるとん牌鯨団 ¥6,000
- 麻雀ラマン ¥28,000
- 麻雀ミラージュ ¥38,000
- 麻雀パチンコ物語 ¥15,000
- 麻雀フォーカス ¥6,000
- 麻雀ファンクラブ ¥3,000
- 恋のマジックポーション ¥6,000
- スーパー㊙版 ¥38,000
- スーパーリアル麻雀PIV ¥48,000
- プリティセーラー18禁 ¥50,000
- 実録マルチ麻雀 ¥20,000
- セーラーウォーズ ¥25,000
- こいこい ¥2,000

〈クイズ〉
- クイズ学問のすすめ ¥5,000
- クイズF1 1・2フィニッシュ ¥6,000
- クイズ人生劇場 ¥38,000
- クレヨンしんちゃん ¥8,000
- クレヨンしんちゃん2 ¥20,000
- クイズ地球防衛軍 ¥15,000
- それいけココロジー ¥5,000
- クイズTV合衆国Q&Q ¥5,000
- クイズ魔Q大冒険 ¥8,000
- クイズハテナの大冒険 ¥3,000
- クイズ早押王座決定戦 ¥40,000
- クイズ殿様の野望 ¥5,000
- マジカルエラーをさがせ！ ¥19,800
- おいしいパズルはいりませんか ¥10,000

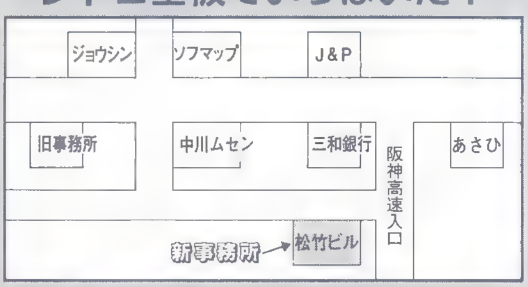
〈NEO・GEO〉
- 得点王2 ¥10,000
- サッカーブロール ¥8,000
- 龍虎の拳 ¥10,000
- 龍虎の拳2 ¥8,000
- ワールドヒーローズ2 ¥5,000
- ワールドヒーローズ2JET ¥15,000
- ラギ ¥15,000
- 餓狼伝説 ¥5,000
- 餓狼伝説2 ¥10,000
- 餓狼伝説スペシャル ¥12,000
- 2020年スーパーベースボール ¥5,000
- ミューティションネイション ¥10,000
- ファイターズヒストリーダイナマイト ¥10,000
- トッププレイヤーズゴルフ ¥8,000
- 真サムライスピリッツ ¥28,000
- トップハンター ¥8,000
- ソニックウィングス2 ¥20,000
- キングオブファイターズ'94 ¥20,000
- ダブルドラゴン ¥30,000
- 餓狼伝説3 ¥88,000
- ギャラクシーファイト ¥20,000
- クイズ大捜査線 ¥3,000
- クイズキングオブファイターズ ¥10,000

通信販売も、絶好調！　お電話にてご注文後、即発送。
代金は商品受取時にお支払いの代引きシステムをご利用ください。

ヴァンパイア
ハンター
発売中!!



ゲームセンターフェラーリ 3Fもオープン
レトロ基板でいっぱいだ！



あなたのFAXで中古基板情報を!!
24時間OK!!

●操作方法●

①まずはあなたのお近くの情報BOXナンバーの番号を呼び出して下さい。

札幌	011-210-6000	大阪	06-455-6000
仙台	022-268-6000	広島	082-223-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
東京	03-3940-6000		

②ソフトランド秀和のBOXナンバーを押して下さい。
220022㊞（シャープ）

③あなたのFAX番号を市外局番から押して下さい。
○○○○○○○○○○○㊞(シャープ)
(やり直す場合⓪・㊞、続けて利用の場合①・㊞)

④㊞(シャープ)を押して下さい。(終了)

Soft Land
SHUWA Corporation

ソフトランド秀和
〈新住所〉大阪市浪速区日本橋5-14-9 松竹ビル6F
TEL 06-649-7177　FAX 06-649-7222

年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。

CD・ビデオもたくさん扱ってるよ!!

京都・山科に来たら、
富貴に寄ってね!



大型ゲーム機もあります。
価格・在庫はTELでお願いします。

怪傑ヤンチャ丸………… ¥5,000
海底大戦争………………¥36,000
ギャロップ……………… ¥8,000
ぐっすんおよよ…………¥20,000
ジオストーム……………¥30,000
大工の源さん……………¥12,000
覇沙夢…………………… ¥3,000
ロードランナー…………¥30,000
豪血寺一族2 ……………¥40,000
ブレイゾン……………… ¥3,000
マッドシャーク…………¥30,000
IQブロック………………¥15,000
航空騎兵物語…………… ¥8,000
サンダードラゴン2 ……¥30,000
ギャルズパニック2 ……¥30,000
カイザーナックル（ロム）…… ¥8,000
クイズ&ドラゴンズ……¥15,000
ぷにっきぃず……………¥15,000
スカッシュ……………… ¥5,000
極上パロディウス………¥60,000
サプライズアタック…… ¥6,000
究極戦隊ダダンダーン…¥60,000
サイバトラー……………¥18,000
イチダントアール………¥40,000
スタックコラムス………¥25,000
バンクパニック…………¥35,000
モンスターレア…………¥15,000
アルカノイド…………… ¥3,000
カダッシュ………………¥10,000
ダブルドラゴン………… ¥8,000
マジカルエラーを探せ…… ¥15,000
エイトフォース…………¥40,000

サイドポケット……… ¥8,000
デスブレイド……………¥10,000
バルダーダッシュ………¥12,000
ファンキージェット……¥12,000
魔境戦士………………… ¥6,000
ドギューン………………¥15,000
フィグゼイド……………¥12,000
V・V………………………¥15,000
F／A………………………¥18,000
エメラルディア…………¥18,000
グレートスラッガーズ…¥20,000
スーパーワールドコート…¥23,000
ナックルヘッズ…………¥22,000
ネビュラスレイ…………¥32,000
マクロス…………………¥18,000
電拳魔傀…………………¥45,000
バトルレーサー………… ¥8,000
スーパーバレー'91………¥15,000
スパイナルブレイカーズ…… ¥8,000
ソニックウイングス……¥18,000
ターボフォース…………¥15,000
ハットリス……………… ¥5,000
ラピッドヒーロー………¥32,000

今月の超目玉

機動戦士ガンダムEX−REVUE… ¥14,800
SDガンダム ネオバトリング……… ¥7,800

5月6日10：00AMからの電話予約になります。
（それ以前の受付は出来ません）

アクロバットミッション…¥10,000
シュトラール……………¥12,000
バンダイク……………… ¥8,000
ブラックハート…………¥12,000
ムスタング………………¥12,000
バトルクロード…………¥23,000
疾風魔法大作戦…………¥50,000

クイズ各種3000円より・業務用ネオジオソフト各種あります。

その他、多数値下げしました!!
ぜひ、TEL・FAXでお問い合わせ下さい!

大型ゲーム機、中古基板多数在庫有ります。
最新基板も有ります。TEL下さいネ。

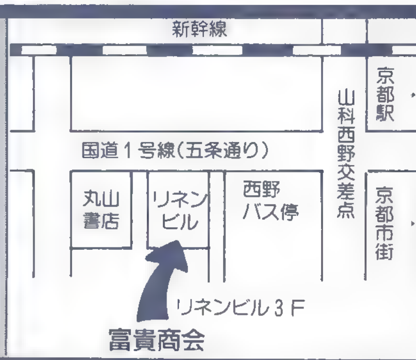
アミューズメント機器総合商社

富貴商会

〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F
TEL（代）075-595-1136・FAX075-595-1139
＊振込先：京都信用金庫山科支店普通No.462446 富貴商会 高橋靖和

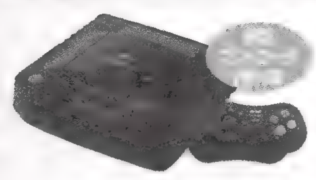
営業時間
AM10：00〜PM7：00
日・祝日、
第2・4土曜日定休

問い合わせ歓迎!!



NEO・GEO 通信販売 SNK代理店

全国に宅配いたします



NEO・GEO CD

53%OFF 30台限り

先着50台限り

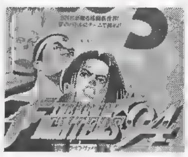
☆ネオジオCD本体
定価¥49,800
¥38,640（税込¥39,800）



☆ネオジオ本体
定価¥48,800
¥22,800（税込¥23,480）

新製品







餓狼伝説3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	得点王3
◎カセット 定価¥32,000 TEL特価	◎カセット 定価¥29,800 ¥22,330（税込¥23,000）	◎カセット 定価¥29,800 ¥22,330（税込¥23,000）
◎CD 定価¥8,800（4/28発売）¥6,600（税込¥6,800）	◎CD 定価¥7,800 ¥5,806（税込¥5,980）	◎CD 定価¥7,800（6月発売予定）¥5,806（税込¥5,980）

新製品







ダブルドラゴン	ギャラクシーファイト	クイズ・キング・オブ・ファイターズ
◎カセット 定価¥29,800 ¥22,330（税込¥23,000）	◎カセット 定価¥29,800 ¥19,223（税込¥19,800）	◎カセット 定価¥29,800 ¥19,223（税込¥19,800）
◎CD 予約受付中	◎CD 定価¥7,800 ¥5,806（税込¥5,980）	◎CD 定価¥5,800 ¥4,350（税込¥4,480）

★風雲黙示録予約付中！

在庫大処分（新品）コーナー！

カセット

商品	定価	割引	価格	数量
●真サムライスピリッツ	定価¥29,800	68%OFF	¥9,800（税込）	100本限り
●龍虎の拳2	定価¥29,800	75%OFF	¥7,800（税込）	20本限り

¥2,980（税込）
●キングオブザモンスターズ2 ●ファイヤースープレックス ●トッププレイヤーズゴルフ ●2020年スーパーベースボール ●フットボールフレンジー ●ワールドヒーローズ ●スラッシュラリー ●ナムー1975 ●ジョイ・ジョイ・キッド ●ニンジャコンバット ●みなさんのおかげさまです

CD

商品	定価	割引	価格	数量
●真サムライスピリッツ	定価¥8,800	45%OFF	¥4,980（税込）	50枚限り
●ファイターズヒストリーダイナマイト	定価¥7,800	50%OFF	¥3,980（税込）	20枚限り
●ビューポイント	定価¥5,800	50%OFF	¥2,980（税込）	50枚限り
●ミューテーションネーション	定価¥5,800	67%OFF	¥1,980（税込）	20枚限り
●2020年スーパーベースボール	定価¥5,800	67%OFF	¥1,980（税込）	20枚限り
●サムライスピリッツ	定価¥7,800	75%OFF	¥1,980（税込）	20枚限り

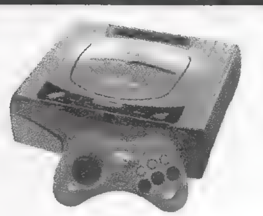
ネオジオCDラインナップ（オール25%OFF～、税込）

価格	タイトル
定価¥7,800 ¥5,980	●餓狼伝説スペシャル ●龍虎の拳2 ●得点王2
定価¥6,800 ¥4,980	●龍虎の拳 ●餓狼伝説2 ●ソニックウイングズ2 ●痛快ガンガン行進曲 ●トップハンター ●パズルボブル（新発売）
定価¥5,800 ¥4,480	●ダンクドリーム ●戦国伝承 ●戦国伝承2 ●ゴーストパイロット ●ラストリゾート ●サッカーブロール ●フットボールフレンジー ●餓狼伝説 ●ワールドヒーローズ2 ●フライングパワーディスク ●パワースパイクスII ●ベースボールスターズ2 ●キングオブザモンスターズ2 ●雀神伝説 ●ファイヤースープレックス ●クロススウォードII（5/27発売）
定価¥4,800 ¥3,700	●ラリーチェイス ●ASOII ●ニンジャコンバット ●ナムー1975 ●麻雀狂列伝 ●バーニングファイト ●トッププレイヤーズゴルフ ●ザ・スーパースパイ ●ラギ ●ジョイ・ジョイ・キッド ●リーグボーリング ●マジシャンロード ●ニンジャコマンドー ●ワールドヒーローズ ●クロススウォード ●ライディングヒーロー（5/21発売）

パーツ NEO・GEO/NEO・GEO CD共通（税込）

商品	定価	価格
●ファイティングスティックNEOII	定価¥5,980	¥4,980
●コントローラープロ	定価¥3,900	¥3,620
●ネオジオCDコントローラー	定価¥1,800	¥1,670
●RFコンバーター	定価¥2,600	¥2,600
●RGBケーブル	定価¥2,200	¥2,200
●モノラルAVケーブル	定価¥1,200	¥1,200
●ネオジオ用アナログRGB／Sユニット× NEO-1	定価¥7,600	¥6,980
●メモリーカード（ネオジオ用）	定価¥3,300	¥1,980

SEGA SATURN



☆セガサターン 先着30台限り
定価¥44,800 ➡ **¥38,640**（税込¥39,800）

★セガサターン用ソフト

ソフト	定価	価格
●デイトナUSA	定価¥6,800 ➡	¥5,980（税込）
●ダイダロス	定価¥6,800 ➡	¥5,980（税込）
●パンツァードラグーン	定価¥6,800 ➡	¥5,980（税込）
●バーチャスティック	定価¥4,800 ➡	TEL
●ファイティングスティックSS	定価¥5,980 ➡	¥5,480（税込）

☆NEC PC-FX
先着20台限り
定価¥49,800 40%OFF **¥29,800**（税込¥30,690）
（但し、対応ソフト2本以上お買上げのお客様に限ります。）

☆パイオニア
レーザーアクティブ＋MEGA・LDパック
合計定価¥128,800 30%OFF **¥89,800**（税込¥92,490）

☆PANASONIC
3DO・R・E・A・L FZ-10
定価¥44,800 20%OFF **¥35,800**（税込¥36,870）

☆セガ SUPER 32X
定価¥16,800 24%OFF **¥12,800**（税込¥13,180）

中古コーナー（税込）

商品	価格	商品	価格
●ネオジオCD本体	¥34,800	●真サムライスピリッツ（カセット）	¥8,980
●ネオジオ本体	¥14,800	●餓狼伝説スペシャル（カセット）	¥4,980
●ダブルドラゴン（カセット）	¥19,800	●龍虎の拳2（カセット）	¥4,980
●ギャラクシーファイト（カセット）	¥14,800	●サムライスピリッツ（カセット）	¥3,980
●クイズ・キング・オブ・ファイターズ（カセット）	¥14,800	●餓狼伝説2（カセット）	¥1,980

※中古の価格は変動しますので必ずTELにてご確認下さい。

注
●注文の際、必ずTELにてご確認下さい。
●商品発送後のキャンセルは往復の送料をいただきます。
●商品の受取り後の返品・交換はできません。（新品故障の場合はメーカーが保証します。）

通販受付時間▶11:00～21:00迄
定休日▶毎週水曜日
（水曜日が祝日の場合は営業致します）

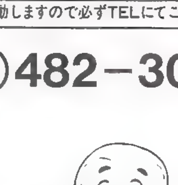
支払方法

①代引
（商品代金＋送料800円～＋代引手数料400円～）

②現金書留
（商品代金＋送料800円～）

②は入金確認後の出荷です

通販専用 ☎(052)482－3093
(FAX 052-481-1194)
電話がかからない場合FAX下さい。
おりかえしTELします。



TVゲーム専門店
一休さん Group

本店 〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20

お近くのお客様はご来店下さい
㊟通信販売は本店のみです

御器所店●名古屋市昭和区石仏町（御器所西友・南）☎841-6286
八田店●名古屋市中村区並木町（近鉄八田駅・西）☎411-3690
南区店●名古屋市南区鳥栖町（桜本町交差点・北）☎824-0054
大曽根店●名古屋市北区東大曽根（大曽根交差点・北）☎915-8842

真のボスはヤツだ！

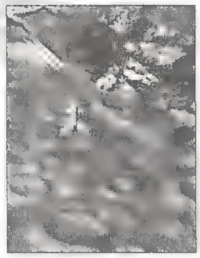
ウルトラ警備隊

**遂に、最終面の攻略。
非常に長い面だが
ポイントはほんの数カ所だ。**

担当：松っちゃん

ステージ7 月

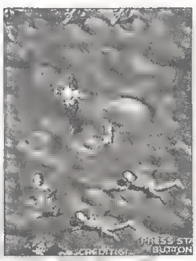
まずは、軽い地上ザコのラッシュ。ここで気をつけることはただ一つ。地表の岩に注意を払うということである。これは、この岩からいきなり地上ザコが出てくるためだ。


コイツがいきなり現れる。

でも、よーく見るとアメリカ面後半と同じく、岩の色が少し白っぽいところからしか出てこない。この白岩の近くに寄ると、岩が吹き飛んでザコが出てくる。このことを利用して、早めに白岩の近くに寄ってザコを出して早めに片付けてしまおう。

ダダ星人のラッシュは、ある程度ダダ星人を倒して画面上のほうへ逃げればやり過ごすことができる。間抜けなことに、ダダ星人は下方向にしか攻撃できないのだ。

恐竜戦車が出てくると地上ラッシュは終わり。ここから先は空中物のみを相手にすることになる。



上へ逃げてしまおう。

さて、ここからは都市のようなところが戦いの舞台になる。実は、ここからは地形というものが存在する。あまり目立たないが、両側に建物のようなものがあるはずだ。これに接触してしまうと即死亡。注意してもらいたい。

この月面都市が見えてきたら、すぐに突攻ザコが出てくる。ずっとショットは撃ちっ放しにしておくように。

シャッター地帯で、ショットの幅の狭い機体は難関。うまく機雷を置いておこう。

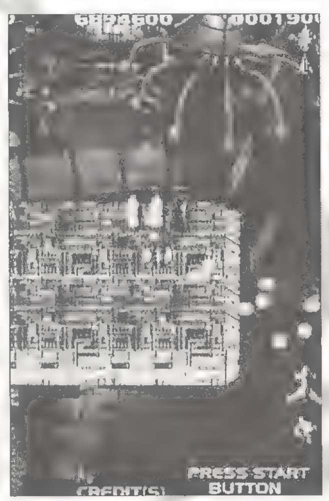
シャッターのあとは、自機のY座標まで突っ込んでくる赤いザコ。シャッターを抜けたら、できるだけ画面上のほうに移動してコイツらに備えること。

今度は、左端を通らされる。円盤のあとに、例の黄色ザコが出てくるので機雷を常に前へ飛ばしておくようにしよう。

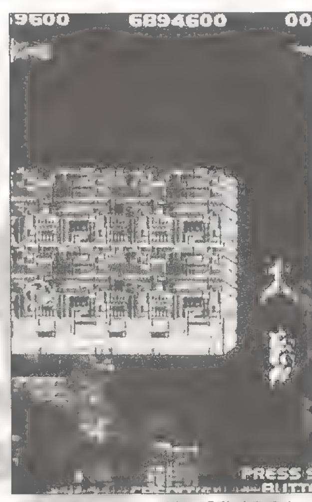

上に誘導すると楽だ。



機雷を前へ飛ばすこと。



早めに右へ動いて、このザコの処理をすること。

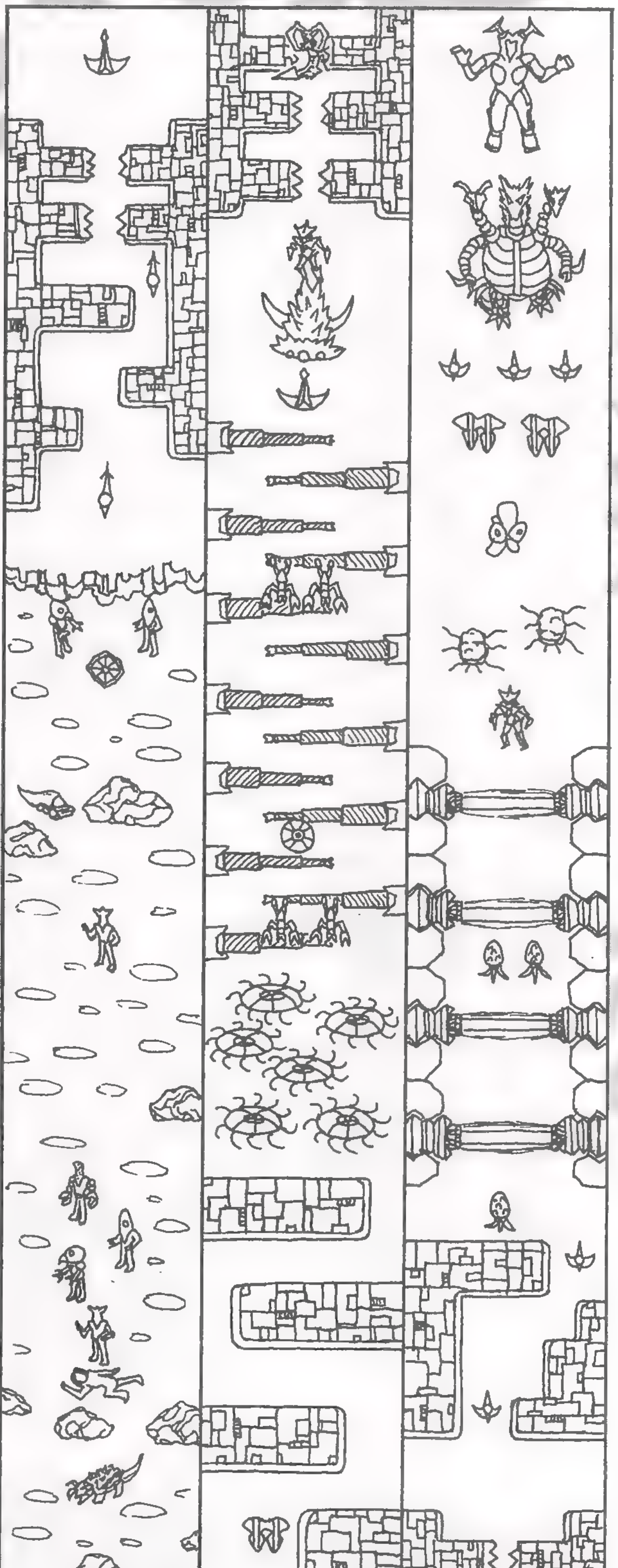


機雷を置いてから、横に移動すること。

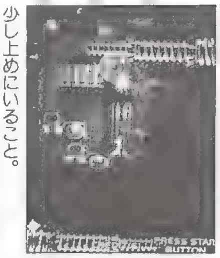
目の前が行き止まりになり、強制的に右や左に回させられるところは、左右から黄色ザコが出てくるというワナが待っている。右に回させられるときは左から、左に回させられるときは右から出てくる。ここは、左右に大きく動くまえに機雷を置いておこう。ウェーブがあれば、まったく気にしなくてよい。ただし、流れ弾には注意。

右・左のあとの右は早めに動くこと。これは、前から自機を追いかけて動く鳥型のザコが出るためである。機雷を前に飛ばして、追いつめられないようにしよう。

クラゲみたいな大型ザコのあとは、ドリル地帯。ドリルは一定長さまで伸びると勝手に縮んでくれる。しかし、縮み切ったドリルは再び伸びるので油断は禁物。画面下のほうにいると、このドリルに知



らぬ間に当たって死んでいるということもあり得るので、できるだけ画面中央付近の位置をキープするようにしよう。


少し上めにいること。

青円盤＋子バルタンのところあたりで攻撃が激しくなる。ここは、できるだけねばってからウルトラボムを使う。ここでウルトラボムを使うのを少し遅らせるのは、2回目の子バルタンラッシュにウルトラボムの効力を残したいためだ。早く使いすぎてしまうとこの2回目のラッシュの途中で無敵が切れてしまうぞ。

ドリル地帯が終わると、蹴りのポーズを取ってから突進してくるザコが出現する。コイツらは、ショットでは対処しきれないので機雷を横にズラッと張って楯を作ること。


機雷を横一文字に並べて楯を作る。

またもやシャッター地帯。しかも、ここはアイテム機が必ず出るので厄介。エイティーを使っているならば、レーザーが壁を貫通するので何の問題もないはずだ。

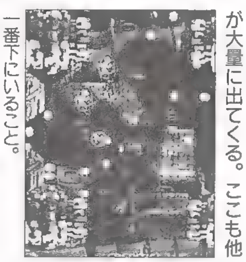
ここに出るビラ星人は、ショットを撃たずに放っておくこと。こうすれば、あっちの方向へ飛んで行ってしまう。ショットを当ててしまったのならば、前に機雷をすぐに発射して迎え撃つこと。


ビラ星人はほっておくこと。

シャッターのあとの細い入り口にもワナが仕掛けられている。鳥型ザコが出てくるので入り口に入る前に、前へ機雷を飛ばしておこう。また、この少し先でも同じく鳥型ザコが出てくるぞ。用心していよう。


細い通路に入るときに、前へ機雷を飛ばす。

細い通路を抜けたら、マツボックリのようなワープザコが大量に出てくる。ここも他の場所と同じく、画面一番下が安全だ。


一番下にいること。

紫色のレーザーのようなものでショットがさえぎられるが、気にせずに一番下のラインをキープすること。このマツボックリは、必ず決まった方向（8方向）にしか弾を撃たないのでうまく死角へ入るように。

レーザー地帯の終わりに、この面中盤で出てきたキックザコが大量に出てくる。ウルトラボムの余りが2個以上、または残機があるならばウルトラボムを使ってもいいだろう。残0状態でも、ウルトラボムが1つラスボスまで残せればクリアは十分可能だ。

さて、残0でかつウルトラボムが残り1つ以下の場合はというと、前に説明した通り機雷を横一直線に張って対応する。そんなにシビアではない。

ヨーロッパでお世話になった?撃ち返しザコが出てきたら、黄色ザコラッシュ。画面下のほうで大きく左右に動いて、コイツらの弾をかわすこと。くれぐれも弾の間に入ろ


これが出てきたら、


コイツらが出てくる。

うとしないこと。

●ファイアードラコ

このボスの攻撃方法は2つだけ。3本の首からのファイアーと、両手からのカッターだ。

カッターは、ななめ45度ぐらいの角度でしか撃てない。つまり、体の正面のラインにいればカッターに当たることはない。残るはファイアー。これは、ほぼ真っすぐにしか飛んでこないので左右にチョイチョイと動けば容易にかわすことができる。

こんな奴がラスボスなんてことはない。ちゃんと、隠しボスが用意されている。

●ゼットン

真のラストボスは、ゼットン。ウルトラマン最大の敵といえばこいつしかいないだろう。ゼットンも攻撃方法を紹介しつつ、よけ方もフォローしていこう。

まずは突進。この突進する目標は、ゼットンが上下にブルッたときの自機の位置。つまり、ゼットンがブルイ始めたらその位置から離れればいいのだ。

次にザコ出し。出すザコは6種類。自機の横に回りこもうとする赤いザコ、弾を撃って逃げる黄色いザコ、鳥型ザコ、ビラ星人、マツボックリワープザコ、子バルタン星人。どのザコも一度は出たことがあると思うのでそれぞれの対応策は省かせてもらう。

このザコを出している間は、ゼットンの体はバリアに包まれて無敵。ムリにゼットンの相手をせずに、ザコを始末することに専念しよう。

最後は、弾のばらまき。ゼットンが両手を前に合わせたら、3WAYのウェーブ攻撃かファイアーリングの乱れ撃ち攻撃をしてくる。両手を合わせたときに手が白く光ったら3WAY、光らなかったらファイアーリングだ。

3WAYのときは、右か左に大きく動いてしまえばいい。問題はファイアーリング。どう動けばよけられるかというと、左右に小刻みに動く。

これらがゼットンの攻撃。辛い攻撃は、ファイアーリングとザコ出し（ビラ星人、黄色ザコ、ワープザコのとき）だ。ウルトラボムが残っていればこれらの攻撃がきたときに惜しみなく使い、ゼットンに重なってしまおう。機雷を撃ち込む効率がよければ、1つ使うだけで勝てるぞ。また、ゼットン対面時にウルトラボムが2個以上残っているならば、ゼットン対面時にいきなり使ってもよい。



ドラコの正面付近でファイアーをひたすらよける。



これはファイアー。



このときは無敵。



これは3WAY。小さな違いに注意せよ。

そして上級へ…
これをやらずしてエースドライバーは語れない!

ACE DRIVER™
RACING EVOLUTION

これから上級をトライする人たちへ送る、親切連載攻略のスタートだ!私もずっと中級をやっていたので、上級は初心者といっていいだろう。いっしょに上級を上手になろうじゃありませんか!

担当：ずるずる

まずは復習してから始めよう
上級 AT(オートマ)
EXPERT(PRO)CLASS

上級への心構え

長々と中級の攻略をやってしまい、発売から4カ月にしてようやく上級の本格攻略が始まる。

さて、過去に書いたのですが、このゲーム、初級、中級、上級と3タイプのランクが存在するほかに、ステアリングにも切ったときの反力が3タイプある。

これから始める上級は、その3タイプの中で一番反力がきつい。

これは、しっかりステアリングを持つこと以外に、中級では考えられなかったより強い腕の力を必要とする。

中級の感覚でステアリングを切っているとまずコーナーは曲がり切れない。

心構えとしてまず、ステアリングの反力に負けないことを挙げたい。

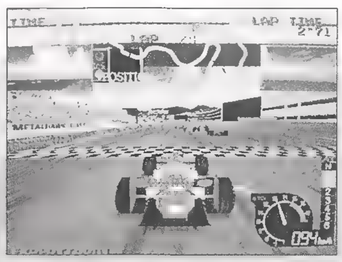
これに上級ならではのグリップの悪さ、より慎重なアクセルワーク、難しいブレーキの使い方が、より高度なテクニックを要してくる。

心してプレイすることを頭に長期攻略に入りたい。

ゆっくり踏み込め!スタート

ATであるので、シフト操作がない分、マシン操作に集中できる。

スタートの仕方、アクセルの踏み込み方は中級と同じだが、その踏み込み方は、より時間をかけ、ややホイルスピンはするものの、マシンは直進状態を維持できるようにしたい。そのためには、青になるまで1万5000回転に合わせ、スタートに合わせ、0・5秒以上時間をかけて踏み込む。



0・5秒以上かけてアクセルをベタ踏み状態にしていくといい。

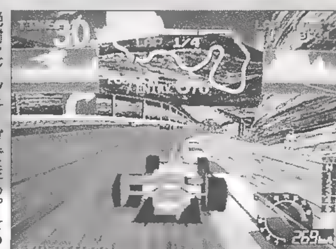
まずはインキープ!スクリューダイブ

中級に比べるとライバルに引き離されることなくスタートできる。

スタート後、そのまま直進し、できるだけ滑らかに右へ向いて、スクリューダイブのインへラインへ移していく。

ライバルのスタートパターンは、いくつかあるようなので(これについては次号以降で説明する)、確実に安全に走るために縁石にのるぞ!

2周目以降は気合で進入!



絶対にインキープで走る。そうしないとライバルにぶつかる。

バトルしながら進入するクロスエッジ「S」カーブ

ライバルのパターンがいくつかあるため、ここまで5位でくること、4位でくることがあるが、それはそれ、ここのS字の抜け方は基本的には中級と同じ。

1周目は加速途中であるため、中級と同じ感覚で右、左と縁石を攻めながら走れる。

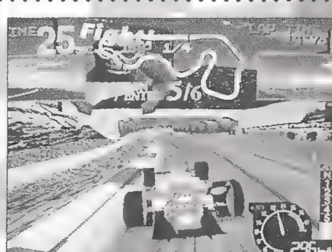
ややステアリングが重いが、これは慣れで解決したい。

たまに左カーブのところにCPUがいることがあるが、これは君の超反応と予測でラインを変えて抜いていく。

2周目以降は、かなりの進入速度となるため、かなり手前で減速をし、進入する。

右のダートで減速もよし。





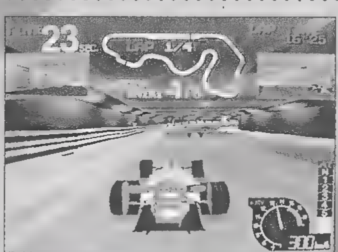
中級と比べるとかなり強めにステアリングを切る。1周目はまだ遅いので比較的楽に曲がれる。

思いきりがポイントヒュージコンテンツトンネル

1周目のここは、ライバルとのバトルで大変な状態。S字で4位、3位になって入ってくると、ここの右コーナーで、3位、2位へ浮上するところだ。

ライバルは、ミドルラインを通るので、自分はその内側を走るようにし、より速く、短く走ることでどんどんライバルを抜いていくようにする。

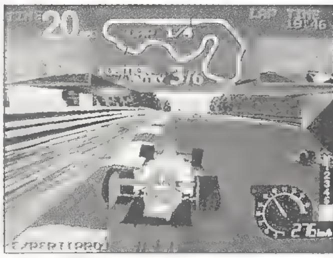
中級の感覚よりもややきつめにステアリングを切り込むようにして、片輪が縁石にのるようにして右コーナーを攻めていく。



トンネル内の右コーナーは、感覚的には中級と同じでいい。

2周目以降では、トップスピードが上がるが、つっ込み方は、中級と同じ。より思いきり、強く切り込むようにしてアウト=イン=アウトする。





より強めに切り込み、インの縁石にのり、ミドルまでふくらむようにしていく。ぶつかるな!

直線的に走るトンネル出口

トンネル内の右コーナーから次の右コーナーへのアプローチは、できるだけ滑らかにラインを変えることで加速を重視し、直線的に走る。

1周目のここでは、2位になっていればバトルはないが、3位以下では、次の右コーナーのインをつくことでジャンプアップすることが可能。

2周目以降は、思い通りのラインを取り、高い速度で走り抜けていくようにする。



ラインを滑らかにし、加速しやすいようにしてやろう。

スローインだ! ミッドウエストヘアピン

初めて上級の攻略をしたときは、スピン防止のためにアクセルオンのまま（半オンでもよし）ブレーキを踏んでいた。基本的にはそれと同じでいい。あとはこのゲームに慣れている点を考え、よりアグレッシブにヘアピンを攻めていきたい。

中級のときは、インのダートを利用したが、上級では、ダートでのコントロールが非常に難しいため、これは使用せず、基本通り、かなり手前で減速し、スローインファーストアウトでラインを作る。

かなり手前で減速できれば200km/h弱でアクセル調整しながら抜けられるぞ。





中級と比べると恐ろしく手前で減速を開始!スローインを確実に実行し、インへ進入していく。

高速コーナーのウォームブレイン

ヘアピンからステルスコーナーまでは、加速しながらの操作となる。

このとき気をつけるのは、加速途中なので、ちょっとしたミスでダートに出たときアクセルを戻さないで体勢を立て直すことをしてしまう。

これをやってしまうとダート上でホイルスピンを起こし、マシンは不安定状態になり、スピンになることが多い。

加速途中であるこの近辺は、もしダートに入ったら、アクセルを戻せるようにしたい。状況をしっかり把握!



インを攻めつつラインは滑らかに。加速重視で走るぞ。

怖い怖いコーナー ステルスコーナー

ブリッジを抜けるとさらにマシンは加速し、トップスピードに近づいていく。

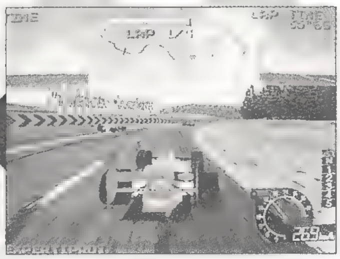
その先にあるティンバーフィールド「S」カーブのことが頭に浮かんでくるので、やや気持ちは緊張ぎみになる。

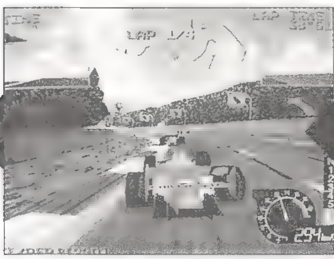
ここで硬くなってしまうと大きな右コーナー、左コーナーと続くここをきれいなラインで走れなくなってしまう。

大きな右コーナーは、縁石がないため、攻め過ぎるとダートにタイヤが出てしまう。

あまり右コーナーを攻め過ぎると、左コーナーへのライン変更が遅れる。

ここは、速度も速度なので、しっかりステアリングを握り、確実な操作でインを攻めていきたい。







どんどん加速しながら走る。加速重視のラインをとるが、インはきちんと攻める。

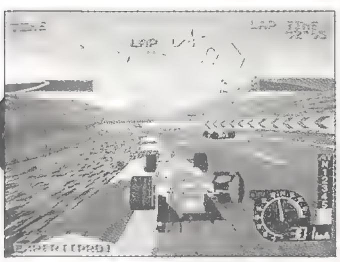
できるだけ外から入るティンバーフィールド「S」カーブ

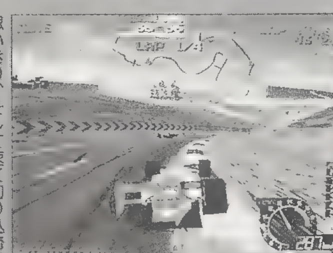
ステルスコーナーから立ち上がってラインをできるだけ右へ移し、次のS字の進入に備える。

中級でもかなり緊張したS字。上級では、もっと手前から切り始め、1つ目の左をできるだけ攻め込めるようにし、次の右を曲がりやすくしてやる。切り始めが遅れたらあとは全部失敗するぞ!

ステアリングの重さ、強さを考え、かなり強めに切り込むようにしないとその反力に負けて縁石に片輪をのせられなくなる。

そのときのマシンの状態は、少しスライドぎみだ。





思いきり、そして速く切り込むようにして、左、右のそのリズムに合うようにする。

真っすぐ抜けろ! フィットパインシケイン

ダートに入るとコントロール不能になりがちな上級。意図的にダート（縁石上）を走り抜けるここシケイン。

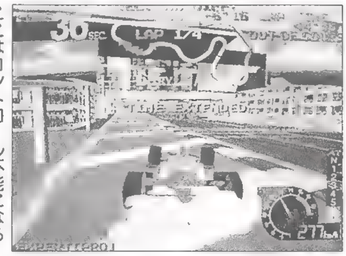
何が怖いかっていうと、その縁石上を通過しているときマシンのコントロールだ。

要は縁石上でステアリングを切らなければ何も起きない。そのためには、ここを直線で走り抜けなければならない。

CPUがいなければ、最初の右の縁石に片輪、次の左の縁石に車体全部をのせるようにして真っすぐ走り抜ける。

CPUがいて抜くときは、右から強引にか、左から左のみの縁石にのるようにする。





ここはコントロール不能になることを抑えるためにシケインの中を直線的に走るようにする。

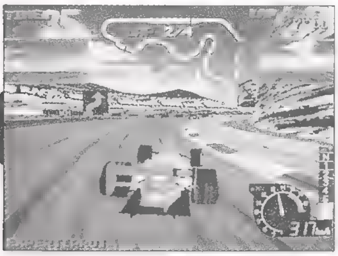
速度超過に注意 フランクヒープ

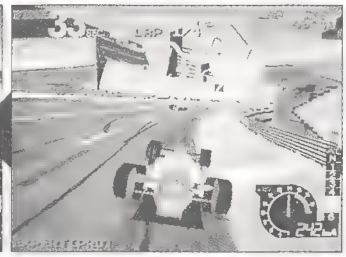
シケインをあまり高い速度で抜けてくるとここの進入が非常に難しくなる。

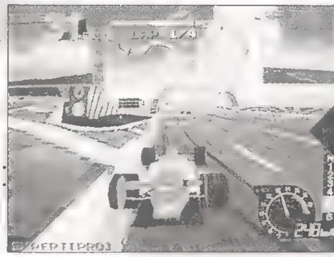
できればシケインの縁石で270km/h以下にできればあとは、アクセルオフで減速と、シフトダウンを行い、インへラインを変えられる。

ステアリングの切り方は、ほぼ中級と同じだが、オーバースピード時は、よりマシンをスライドさせる方向で切り込むようにし、アウトにふくらむのを防いでやる。

ここは必ずアクセルオフで、5速へシフトダウンさせてインをキープしながら立ち上がるようにする。



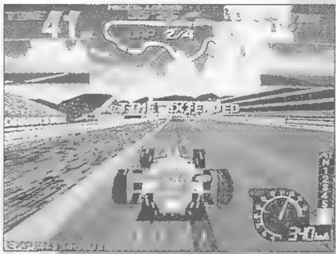




オーバースピードに特に注意し、バンクを降りるように一気に切り込んでインへ入るようにする。

全開!全開! ハイトボリュームストレート

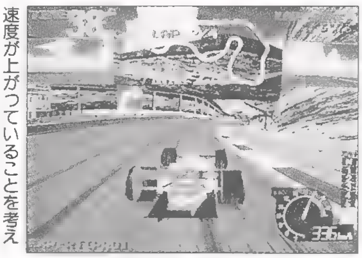
ぶつからずにストレートに出られればあとは全開で真っすぐ走るのみ。後方の敵車に気をつけつつ走ろう。



ストレートはひたすら真っすぐ走ることだけを考える。

2周目以降で気をつけること

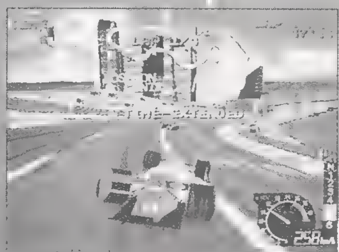
2周目に入って変わるのは、1つ目のカーブ、S字、トンネル内までの速度が、1周目よりも上がること。



速度が上がっていることを考えて、ラインも少し変える。

これに対しては、より切り込むこと。S字ではアクセルオフで進入することを忘れないようにする。

黒CPU車の存在も忘れてはならない。



クロスエッジ「S」カーブは特に注意。減速して進入すること。

まずは上級に慣れることから始め、その難しさを再確認してほしい。

これから長期にわたって攻略していこうと思うので（自分もこれから！）よろしく！ 次は1カ月後。特訓だ！

バブルははじけなかった!?

BUBBLE SYMPHONY バブルシンフォニー

おまたせ！「いまさら?」なんて言わないでくれー　終盤ボス大集合だ。

担当：DAN

さて、しばらく入院していたため、バブルシンフォニーの攻略が中断してしまい、みなさまには、たいへんご迷惑をおかけしましたが、めでたく復帰できたので続けて攻略を書かせていただきます。

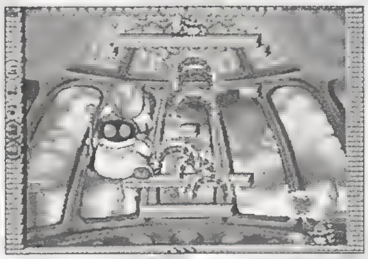
さて今回は、終盤のボスでつまずいている人も多いと思うので、ボスの攻略をしていこう。

◎K-X（ぐれーとまいた）
神殿面のボス。ドラッグはレインボー。

ドラッグを取ったらすぐ上まで昇り、ジャンプしながら連射して虹を落とす。下でねばってもいいが、ザコのまいたを出されるとかなりやっかいである。ただし上にいると岩がかなりライバルであるので自分なりに選択するべし。

ぐれーとまいたは右側で小さな円を2周すると左側に来るので、すきを見て右へ行こう。また、左側で2周回ると右へ来るので、左に行く。この動きを繰り返しながらボスにダメージを与えよう。

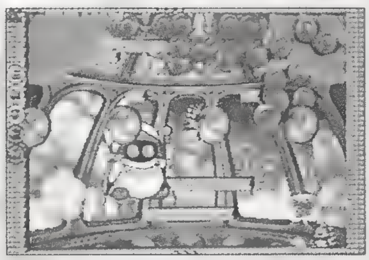
ダメージが半分くらいになると動きが変わって大きな円運動になるので、下に降りて円の内側、または左右どちらかで岩をよけながら倒そう。後半の動きのほうが簡単なので、ここまでくれば楽勝。



上から虹を落とす。岩に注意せよ。

◎L-X（きんぐもんすた）
岩清水面のボス。ドラッグはウィンド。

ドラッグを取ったら右側に行き、中央の柱にはりついて連射する。もんすたをやりすごしたら、今度は右側の壁にはりついて連射。その後5回目に右側に来るときは、中央の柱にはりついて連射。あとは、その繰り返しで倒せる。

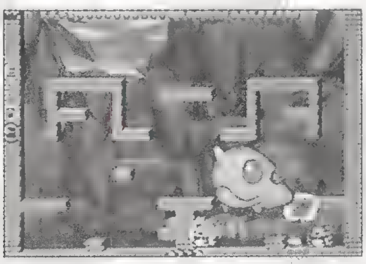


岩に当たらないように泡をはきまくって割る。

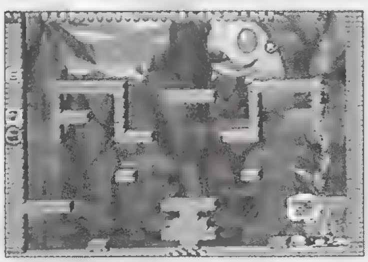
◎M-X（ぐれーとまいた）
財宝面のボス。ドラッグはサンダー。

ドラッグを取ったら左側に行き、壁にはりついてサンダーバブルを連射しながらジャンプしていると、どんどん上に昇っていくことができる。このテクニックを使って高さをうまく調節しながら、サンダーをぐれーとまいたに当てよう。神殿面と同じく右側でぐれーとまいたが2周回ると左にくるので、右に行って同じようにサンダーを当てよう。

動きが変わって円運動になったら、壁から少し離れて壁に向かって連射し、岩に注意しながらためたサンダーバブルを割って攻撃しよう。



最初はここで連射。



あとはここで。ザコが出ても大丈夫。

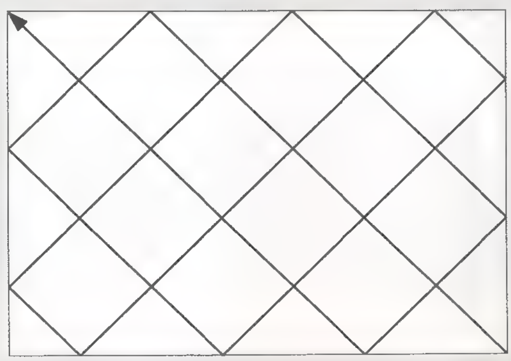
◎M-X（きんぐもんすた）
和風面のボス。ドラッグはウォーター。

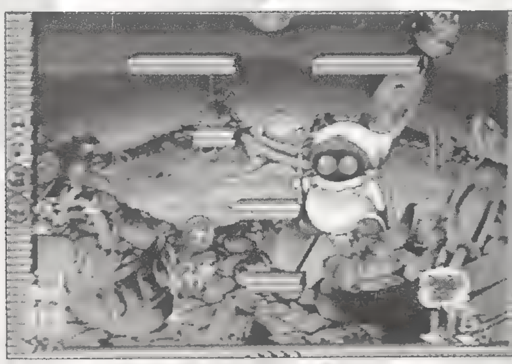
数々のボス面の中でも非常に難しい面の一つ。できればここには来ないほうがいいかも。とにかく水は画面上1カ所しか存在できないというのが、つらさの原因となっている。ダメージが2つ減るのがせめてもの救い。

きんぐもんすたは図のような動きなので、この動きをよく覚えて自分なりに効率のよいパターンを作ろう。とにかく身の安全を確保しつつ、中央上のくぼみに水を流すのが基本となる。下手にむだな水を流すとなかなか消えてくれないので、すかるもんすた登場ということもあるかも。

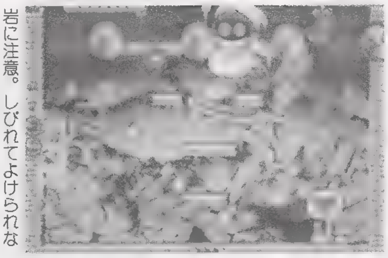
注意すべきは、きんぐもんすたから生まれるもんすただ

きんぐもんすたの動き





サンダーを狙い撃ち。



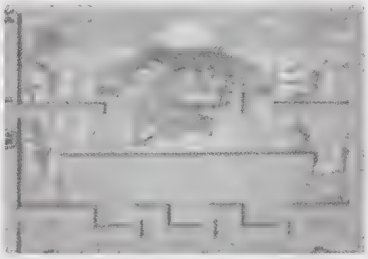
岩に注意。しびれてよけられないことがないようにー

が、生まれるタイミングが一定でないので、完璧なパターンができない。こいつらは、タイミングよく水で流すか、ため打ちを使って泡にするかして倒そう。ほうっておくとパニックになるぞ。

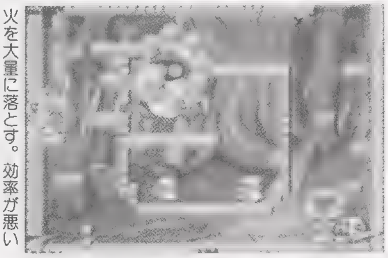
◎N-X（ぐれーとまいた）

森林面のボス。ドラッグはファイヤー。

ドラッグを取ったら、左側の一番上まで昇る。ぐれーとまいたが右で2周して左にくる前にジャンプして天井で泡をはき、火が落ちる前に左にジャンプしながら泡を連射する。火が床に落ちる前に下まで降り、ファイヤーバブルを



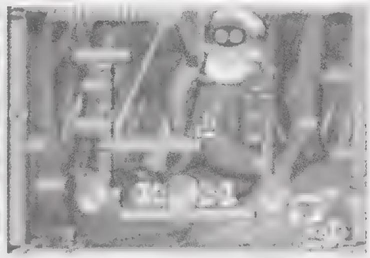
もんすたが出るとかなりやっかいだ。



火を大量に落とす。効率が悪いとすかるとの戦いになる。

割らないように壁側に連射する。ぐれーとまいたが上に行ったらたまったファイヤーバブルを割ってダメージを与える。ぐれーとまいたが右にいったら再び上に昇り、以下繰り返す。

動きが円運動に変わったら、中央に行き、右側に向かって泡を連射し、すきを見てジャンプしてファイヤーバブルを割る。しびれて動けなくなるので、くれぐれも自分の足元には火を落とさないように注意しよう。

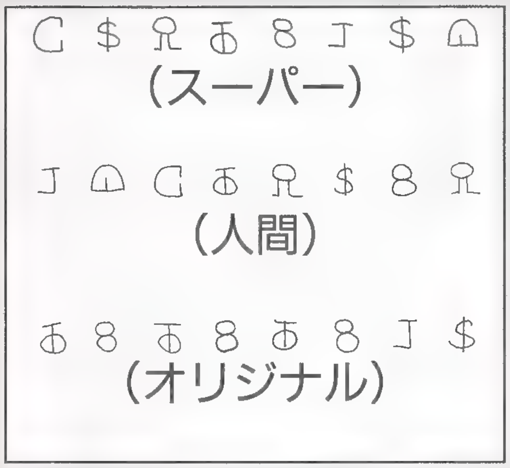


このモードになれば楽勝。あとは岩に注意していればOK。

コマンドについて

いまさらだが、現在わかっているコマンドを紹介しよう。スーパーはノーマルで真のエンディングの後、人間コマンドはスーパーの真のエンディングの後に表示される。オリジナルは、ノーミスでなくても扉が出現する旧バブルボブルではお馴染みのコマンドだ。

左の表の解読は名目でやってみてほしい。





めざせ殺し屋長者番付! THE OUTFOXIES

アウトフォクシーズ

今回のターゲットはサルと子供。これは意地でも負けられない。

担当：殺人機械（キリングマシン）・ギィ

©㈱ナムコ

大型輸送機ステージ

ステージキャラ：ドゥイーヴ

ステージそのものが武器となるこのステージ。傾斜を有効に活用しよう。

背景に注目!

時間経過によって発生する状況変化は2回。まず開始後数秒で、ヘリが機上に武器の入った木箱を大量に落としてくる。その後、ステージの武器が残り少なくなるたび、補充される。ただし木箱そのものに当たらないように注意。

残タイム約90秒で操縦席とエンジンに落雷、機体が大きく傾く。その後、機体が30度ほど傾いたままになり、操縦も不可能となる。飛行機が雷雲の中に入るので、タイムを気にしなくとも落雷がいつくるのかわかるので、機外にいるなら機内に退避、傾いた後の有利なポジションを確保しておこう。



落としていく武器はランダムか? グレネードばかりなんてこともある。



そろそろヤバイ。機内へ戻ろう。

機体の構造を知ろう

このステージの特徴的な仕掛けは、

1、機銃座
2、開閉可能なドア
3、任意、あるいは強制的な機体の傾き

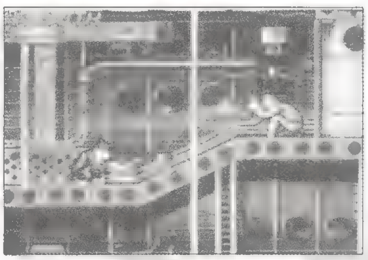
の3つ。

この中で、対戦でも対CPUでも活用すべきものが2のドア。開けて攻撃、閉めて相手の弾を防ぐ、といった使い方はもちろんのこと、グレネードを投げ込んでドアを閉め、機体が傾いてこちらに転がってくるのや、投げ返されるのを防いだり、逆に相手がドア付近にいるようなら、ロケットランチャーで爆発に巻き込むこともできる。自分と相手の持っている武器に応じた利用を心がけよう。

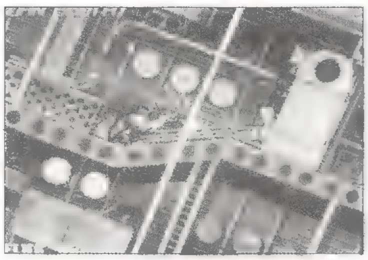
また、地形でも拳銃、マシンガンを効果的に(連続して)当てられる場所が多く存在するぞ。



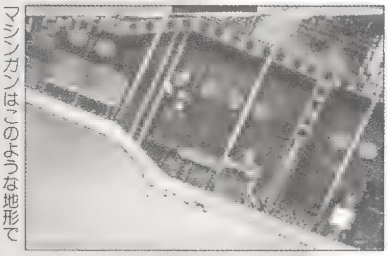
銃弾は防げるが、ソードやロケットランチャーなどには注意。



同じ場所でも…、



持っている武器や傾きによって、利用価値は変わってくる。



マシンガンはこのような地形で当てると効果的。

機銃座と機体の傾き(落雷後)は、対CPUで非常に重要。

CPUワンポイント対ドゥイーヴ

ドゥイーヴは2面(ジョン・スミスなら1面)に出てくるだけに、かなり楽な相手。

最初に上から武器の入った木箱が降ってくるが、ここは一度機内に入ろう。この時点でドゥイーヴが、まだ遠くにいるようなら急いでロケットランチャーを拾い、撃ちまくる。

その後は機銃座の出番。ドゥイーヴは、こちらに向かって、何も考えずに突っ込んでくることが多く、機銃をくらいまくってくれる。機銃がオーバーヒートしたときに一気に近づかれ、機銃の死角に入られることもあるが、一度銃座から離れれば(Jボタン)、バカ正直に追いかけてくる。機銃中央と機銃左の間を行ったり来たりし、効果的に当て続けよう。

落雷で機体が傾いた後はさらに楽になる。機銃座右で機内に向けて撃つだけだ。ドアを閉められて防がれた場合も、一度銃座から離れれば、誘い出すことができる。障害物となるドラム缶は早めに壊しておこう。



死角に入られたら、いったん逃げる。



こうなればこっちのもの。

クルーザーステージ

ステージキャラ：ダニー&デミ

全ステージ中最も狭いのがここ。1カ所にとどまるのは危険だ。



このステージはとにかく狭く、段差が多いため、非常に追いつめ（られ）やすい。

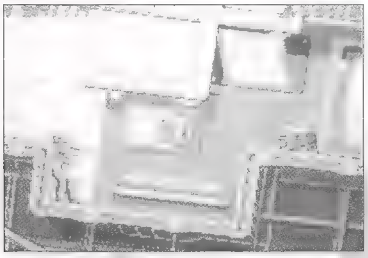
そのため、常に移動し続けなければならないのだが、逃げているだけでは勝てないし、適当に動いているだけでは、すぐに追いつめられてしまう。

そこで必要になってくるのが、逃げて、誘い出し、攻撃して逃げる、と繰り返す戦法。

誘い出す地形として理想的なのが、まず自分がレバー下＋Jで降りることができる場所。

この操作が逃げる手段としては最も早く、適している。

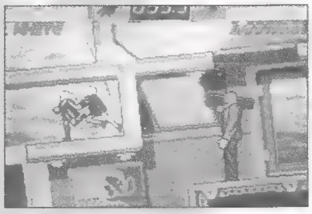
そして、相手がその地形に昇る（レバー上＋J）ことができない個所がベスト。



撃ったら逃げる。相手が一定時間無敵になるためだ。



こうなると弾倉がカラになるまでくらい続ける。ゲージ１本分だ。

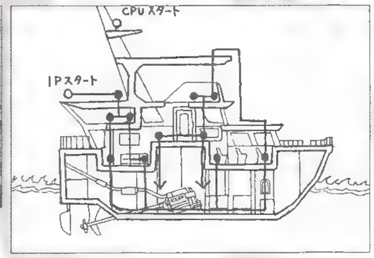


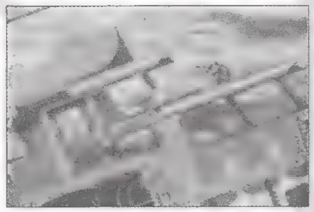
この高さは昇ってこられない。つまり、横か上、どちらかだ。

つまり基本的には相手の下で待つのが有利というわけだが、最下層は別。ここだと、こちらにとっても逃げ道がないぞ。

効果的な逃走経路は、だいたい図のような感じになる。一度上のほうにおびき出してから、下へと逃げ、待ち伏せして、また逃げるといった感じだ。

時間が経過するごとに、船の揺れは大きくなっていくので、逃げるにも待ち伏せするにも大きく影響してくる。できるだけ早く決着をつけよう。





邪魔なガラスは早めに破壊しておこう。



これはできすぎ。大道芸っぽい。

CPUワンポイント 対ダニー&デミ

このゲームの最難関ともいえるのがこのステージ。狭いうえにCPUのダニー&デミの頭がよく、追いつめられやすいため。さすがは天才。

基本は先に書いた通り、上から下へと逃げつつ待ち伏せしていこう（図参照）。

双子に対する最大の注意点は、双子がロケットランチャーを持ったとき。射撃がヘタなので自爆してくれそうなものだが、CPUは逆に、誘導しているとしか思えないような軌道で障害物の隙間から当ててくる。要注意だ。



相打ちならこっちが有利。先に拾って使い切ってしまうのもいい。

また、このステージは体の小さい双子が、（視覚的に）隠れられる場所が多いので、見失わないように。



そこにいたのねー。

3年分は頭使っちゃったって感じ〜

脳力向上委員会

脳力強化も後半戦。そろそろ自分の得意不得意も見えてきたかな?

担当:SC派ぴぐ

前号のおさらいと訂正

前号でも述べたように、ふたつのコースのうち、1コインクリアがラクなのは「適性発見コース」。今回も適性コースの攻略を進めていこう。

前号でも強調しておいたが脳力向上委員会で効率よく解答していくためのコツは、

I 与えられた情報をより簡略に記号化する

II 上下左右がつながっていることを最大限利用する

の2点に集約される。いかに要領よく要不要な情報を取捨選択するか、またいかにスピーディーにカーソルを動かすかということに集中すればクリアはグッと近くなるぞ。

では、そのことに重点を置いて前回の残りのジャンルの攻略にいってみよう。

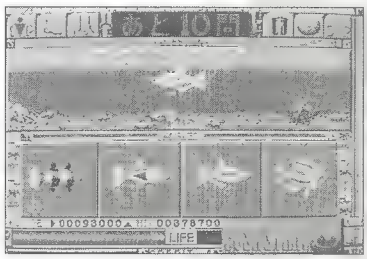
と、その前に前号の訂正がひとつ。『はんだん』の後半(バルブとレンチの問題)でバルブの種類は7種と書いてしまったが、本当は三角、四角、五角、六角、八角、半円、星、棒、ギザギザ、E字、L字、T字、U字の13種。いちおう言わんとすることは伝わったと思うので、そうたいしたことじゃあないと思ったりもするんですが…申し訳ないっス。

では気を取り直していってみよう。

続・各個撃破

●みてとる　前半
問題と同じ模様の魚を選べ

問題に表示される魚と解答群の魚をひとつひとつ見比べていったのでは時間がもったいない。問題の魚が泳いできたら、すぐに特徴のみを頭に入れる。魚の形、縦縞の数、模様、色が識別の基準となるが、特に混乱しやすいのが縦縞と模様。このふたつに特に注意して解答群に目を通し、



この問題なら特徴は「白(地)の青赤(ライン)」だね。

コレだ、と思うものを見つけたら念のため問題の魚に一瞥くれて最終確認をしておこう。

誤答するとライフの減りが激しいぞ。

●はんのう　後半
ゴキブリを叩け

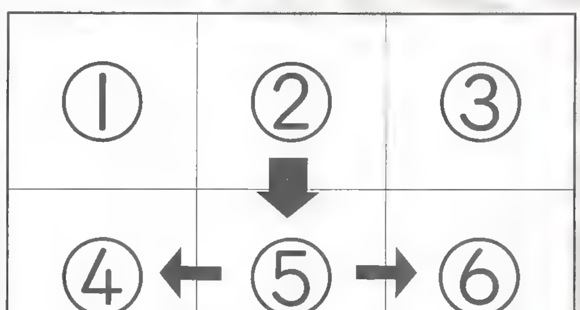
最も重要なのはゴキブリを追いかけていかないこと。意外と動きが速いので、寸手のところで間に合わなかったということも少なくない。

ここでゴキブリの動きのアルゴリズムを見てみよう。実はゴキブリは元いた場所には戻れないという制約がある。言葉で説明すると分かりにくいので図Aを参照してほしい。



叩いた瞬間は画面が止まるので、動きかけのゴキをチェック。

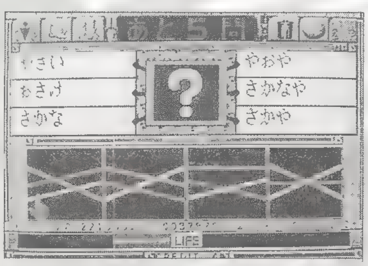
図A



②から⑤の位置に移動してきたゴキブリは、次は④か⑥か⑧へしか移動できない。よってこの場合は⑤か⑦か⑨で待機して、ゴキブリが動いた瞬間に移動先へカーソルを持っていこう。

●にほんご　前半
左右の関係を正しく線で結んでいるものを選べ

3組の組み合わせしかないので、2組分の関係を見切っ



実際に注目するのは赤と青のラインのみ。

てしまえばもう1組は自動的に決定される。そこで問題の左側の上段と中段のふたつに注目し、線の行き先を見極めるようにしよう。

ちなみに3組の組み合わせは次頁に挙げる6通りのみ。

●にほんご　後半
マスに入る文字を選べ

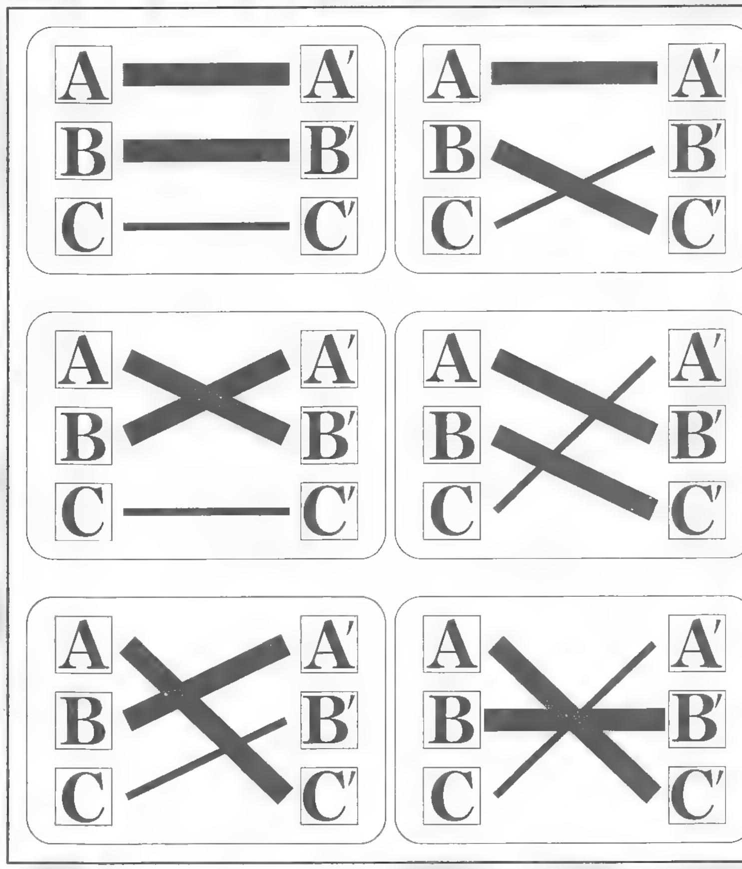
パッと見ただけで答えがひらめくものと、そうでないものの差が大きい。答えがひらめかなかった場合は、しょうがないのでひとつひとつ当てはめて考えてみるしかない。

しかし1度手間取った問題は印象に残りやすいので、学習効果は期待できる。次回のプレイの糧にしよう。

●てきぱき　前半
少ない手順で問題と同じように並べかえろ

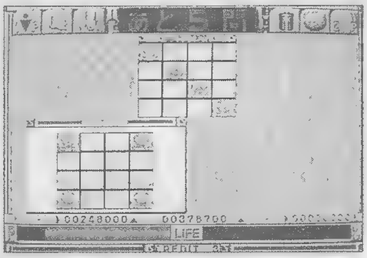
左上から右下までの各マスを"埋まっている"か"埋まっていない"(つまり○か×)という観点で順番に照らし合

図B



わせていく。

ただし問題を一目見たときにコの字、逆コの字、階段状、対角線のように覚えやすい形をしていたら頭の中にタタき込んでしまい、あとは答えのほうだけ見て並べ換えに集中しよう。



これが"対角線"の問題。覚えられるものはサッサと覚えてしまおう。

●よみかき　前半
左右の文字が同じかどうかを判断せよ

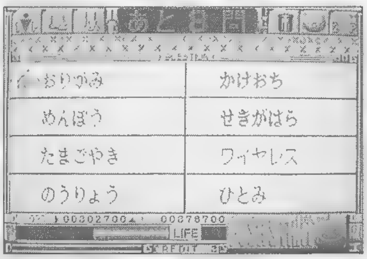
やはり左右のことばをそれぞれ読んでみるしかない。特に注意すべきなのが小文字(ヨとョ)や同音異字や濁・半濁音(ハとバとパ)といったところ。

何度も繰り返すが、間違えるくらいなら少々余裕をもって時間をかけて考えること。

●よみかき　後半
あいうえお順で一番初めにくるものを選べ

それぞれの単語をひとつずつ見ていくのでは時間のムダ。まずは各単語の先頭の文字にサッと目を通す。たとえば写真の問題なら「おめたのかせワひ」と並んでいるので、「おりがみ」が答え。もし先頭の文字だけで判別できなければ、2番目、3番目…と順に見ていこう。

「おめたのかせワひ」と文字を抜き出したら、まずはア行の文字を探し、なければカ行の文字を探し…という手順で進めていこう。



一列目だけで判断する。やさしめの問題。

ジャンセレの順番は?

戦術面ともいえる各種の攻略法は説明してきたので、次は戦略。早い話がどういう順番で選んでいくかってことだね。担当者本人の得手不得手も加味されてはいるけど、とりあえず参考までにライフの増減の目安を載せておこう。

表中の記号は

＋…まず間違いなくライフが増える

ー…まず間違いなく減る

△…問題次第。運が良ければ増えるし、悪けりゃ減るということを意味している。

きおく→けいさん→よみかき……と後ろのほうから進んでいき、ライフが少なくなってきたら、はんだん、みてとる、はんのうで回復していくのがいいだろう。

では1コイン目指してガンバってほしい。

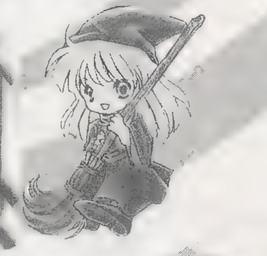
図C

	前半	後半
きおく	ー	△
けいさん	△	ー
よみかき	ー	ー
てきぱき	ー	△
にほんご	△	△
はんのう	＋	＋
みてとる	＋	△
はんだん	＋	＋

最終回

増刊出せるんだったら すべての電パ作るのに…

ぷよぷよ通



今回までのことでぷよ通は締めさせていただきます。闇に葬り去った情報が日の目をみることはないでしょう。

担当：自称"丹沢一のぷよマスター"Ace

毎度の前置き

さて、今回は最初に断っておきますと「基板持ってる人でないとできません」てなところです。ゲーセンでこれをやるのは何があっても不可能なので、どうしてもやりたいって人は基板を買っちまいましょう。

それが無理なら、メガドラ版でもできるのでそれで我慢しよう。ただしパターンは別物なので、付録の表をコピーして使って自分でパターンを作成しよう。

コンピュータゲームの最終形態

機種を問わず、大抵のコンピュータゲームは最後にここに辿り着く。電源パターンと呼ばれるものだ。

あれだけ、私がアクションゲーだと称しているぷよも、もともとパズルゲーと称しているだけあって、ここまでくると立派なパズルゲーと成りうる。ま、パターン練り尽くしたゲームはみんなパズルゲー…ってね。

電パの下準備

基板を持ってないとできないってのは、別に電パだからというわけではない。電パ用にスイッチを開放している店はあるし、そうでなくても無理に電源を切る人間はいるところにはいるしね。

では、なぜ無理かというと、電池を切らなければいけないからだ。で、電池の切り方がちょっと厄介で、基板上に電池が見当たらない。多分充電池なのだろう。それゆえ1度プレイしたら、電パを使用するために1週間から2週間ほど基板を寝かさなくてはならない。たとえ基板を持っていてもそう何度も何度もできるものではないのだ。

ただ、メガドラ版なら電池はないので何度でもチャレンジすることができる。頑張ってパターン作りに勤しもう。

電パは8種

電源を入れたあとの段階に入ろう。

まず、クレジット投入をしてスタート。ここまで連打でバッチリだ。

で、ルーレットが回ったところで電パの選択。電パはキャラごとに違い、いつも同じキャラを選んでいれば同じぷよが降ってくる。周回ごとに違うとかいうことはないので、3、4周してゆっくりになってから選んでも大丈夫だ。

ここでちょっとコツがある。同じキャラを選んでいても違うぷよが降ってくることがたまにあるのだが、多分私が思うに、キャラにカーソルが合った瞬間と離れる瞬間とで違うのではないか、てところだと思う。しかしパターンが違ったといっても別キャラのパターンが降ってくるだけのことなので気にするほどのものでもない。でも、一応同じタイミングでキャラ選択できるようにはなっておこう。

さて、最終的には誰を選ぶのがよいのやら。

とりあえず16連鎖全消しで

まだまだ練り込みが足りないが、私が作った4、5の電

電パ　その1

Y＝黄ぷよ
A＝水色ぷよ
P＝紫ぷよ
G＝線ぷよ
R＝赤ぷよ（ない）

R＝右移動
もしくは回転
L＝Rに準ずる

32	31	30	29	28	27	26	25	34	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	／
G	P	A	Y	A	G	G	G	Y	Y	Y	P	A	Y	P	P	Y	A	A	G	Y	G	P	P	G	G	P	G	G	P	P	Y	組ぷよ
G	Y	G	P	P	P	G	P	Y	G	P	G	G	A	A	P	G	Y	Y	P	P	G	G	A	Y	A	A	P	G	Y	A	A	組ぷよ
	R1		R1	R1			L1		L1	L1		R1	R2	L2	R1	R2	R2	L1				R1	L2		R2	L2	L1	L2		R2	R2	移動
	R2	R1	R1	R1					R1			R1	L2	R2		R1	L1	L1		R2			R1	R1		R1	L1		R1	L1	R1	回転
65	64	63	62	61	60	59	58	57	56	55	54	53	52	51	50	49	48	47	46	45	44	43	42	41	40	39	38	37	36	35	34	33
A	A	A	G	G	A	G	Y	Y	Y	Y	Y	P	A	Y	G	Y	P	Y	P	G	A	Y	G	G	A	P	Y	Y	A	G	Y	P
G	A	Y	A	P	A	G	P	P	P	A	Y	P	A	A	A	P	G	A	P	A	P	P	P	G	A	A	G	A	G	G	Y	G
													L1	R∞	R1	L2	R2	R3	L2	L1		R1			R1	R2	R3	R2	R3	R3	R3	
														L4				L2		L1	L2	R1	L2	L1			L2	R2	L1			L1



パのうちから1つ例題として表にしておこう。基板を持っている人は試してみてほしい。
電パで16連鎖では物足りないが、これはスケルトンTのパターンで16連鎖全消しを作ったものだ。一応これで、いつでも31万点からスタートすることができる。
落ちてくるぷよはわかっているのだからこんな綺麗に組んだ連鎖でなく、汚くてもいいからもっと連鎖数を増やした形にしたかったたな。

パズラーになろう

では、付録に書き込み用の表を付けておくのでビデオと併用して、みんなも電パを作成してみよう。この作業を「おもしろい」って思えた人はパズラーを名乗っちゃってよいです。私が許可します。やはり、ゲームはそういう人にやって貰いたいですね。
以上、ぷよの攻略を終わることにいたしましょう。
さて、これで連載は終わるわけですが、やはり書き残したことはいくつもあります。CPUもペケだし、特に対戦関係はまるで書けてませんね。私のぷよの腕はぷよが出てからの3カ月プラスぷよ通が出てから3日、程度の技術で止まってるので(情報は別)…。というのも、実は私、今の今まで心ゆくまで本気で対戦したことってないんですよ。ホント、どれだけ相手が欲しいと思ったことか。
こういうゲームは相手がいてこそ、ですね。…以上、最後もやはり私らしくグチで終わることにしましょう。では。

付録

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
組ぷよ																																	
移動																																	
回転																																	

	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66
組ぷよ																																	
移動																																	
回転																																	

	73	72	71	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
組ぷよ																																	
移動																																	
回転																																	

さあ、ゴールデンウィークだ！

と意気込んでみても……、雨でも降った日にゃ〜基板でも買ってください。

ナムコ

ドラゴンスピリット	46,000
ギャプラス	24,000
ゼビウス	23,000
ディグダグ	55,000
ブレイザー	18,000
未来忍者	48,000
メトロクロス	45,000
ランパート	6,000
ティンクルピット	15,000
ナックルヘッズ	18,000
コズモギャングザビデオ	22,000
エメラルディア	6,000
ニューマンアスレチック	15,000
コズモギャングザパズル	6,000
妖怪道中記	20,000
フェリオス	68,000
ワルキューレの伝説	68,000
アサルト（P付）	80,000
スカイキッド	38,000
スプラッターハウス	28,000
ロンパーズ	35,000
マーベルランド	38,000
バーニングフォース	33,000
バラデューク	34,000
ドラゴンセイバー	33,000
パックマニア	38,000
源平討魔伝	25,000
鉄拳	TEL
マッハブレイカーズ	TEL
アウトフォクシーズ	TEL

コナミ

メタモルフィックフォース	58,000
ガイアポリス	23,000
タイムパイロット	38,000
グラディウスⅡ	28,000
グラディウス（バブルシステム）	38,000
コンバットスクール（P付）	38,000
にゃんにゃんパニック	45,000
XEXEX	30,000
A-JAX	22,000
グラディウスⅢ	25,000
スーパー魂斗羅	38,000
パロディウスだ！	15,000
ファイナライザー	18,000
パンクショット	5,000
イーアルカンフー	14,000
フラックアタック	15,000
ローラーゲームズ	8,000
クライムファイターズ	12,000
クライムファイターズ2	15,000
クライムファイターズ2（4PVer）	20,000
ハードパンチャー	8,000
ジャイラス	20,000
新入社員とおる君	10,000
少林寺への道	8,000
沙羅曼蛇	32,000
グリーンベレー	7,000
ヘクシオン	6,000
トライゴン	17,000
出たな!!ツインビー	15,000
マンハッタン24分署	12,000
魂斗羅	10,000
サンセットライダーズ	25,000
ロードファイター	15,000
ピットファイター	12,000
エイリアンズ	27,000
極上パロディウス！	TEL
究極戦隊ダダンダーン	TEL
ツインビーヤッホー！	TEL

アイレム

アンダーカバーコップス	35,000
R・TYPE	10,000
R・TYPEⅡ	12,000
R・TYPE LEO	18,000
イメージファイト	10,000
エアデュエル	10,000
怪傑ヤンチャ丸	5,000
ドラゴンブリード	10,000
迷宮島	5,000
ロードランナーⅢ	10,000
ロードランナーⅣ	8,000
ビジランテ	3,000
妖獣伝	7,000
剣豪	12,000
スパルタンX（海外）	8,000
最後の忍道	18,000
ジオストーム	28,000
X・マルチプライ	12,000
トンマ	5,000
ぐっすんおよよ	14,000
ギャロップ	5,000
ジッピーレース	8.000

SNK

究極のストライカー	5,000
ザ・ディープ	20,000
ASO	18,000
航空騎兵物語	8,000
サイコソルジャー	88,000
バトルフィールド	5,000
パドルマニア	12,000
SAR	8,000
脱獄	5,000
スーパーチャンピオンベースボール	5,000
ストリートスマート	5,000

セガ

ゴールデンアックス・ザ・デュエル	TEL
イチダントアール	TEL
ぷよぷよ	TEL
ぷよぷよ通	TEL
ファンタジーゾーン	22,000
アレックスキッド	25,000
エイリアンシンドローム	25,000
エイリアンストーム	13,000
M.V.P.	4,000
クイズ宿題を忘れました	5,000
クイズ廊下に立ってなさい	5,000
クラッチヒッター	8,000
スーパーリーグ	5,000
ソニックブーム	13,000
脱子ちゃん雀荘	5,000
ダイナマイトダックス	18,000
テトリス	12,000
バンクパニック	8,000
ブロクシード	8,000
ペンゴ	20,000
ムーンウォーカー	12,000
ワンダーボーイ	15,000
ゴールデンアックス	9,000
コットン	20,000
オーライル	10,000
琉球	8,000
Eスワット	10,000
レッスルウォー	5,000
DDクルー	10,000
ダンプ松本	14,000
DJボーイ	10,000
忍	10,000
サンダーフォースAC	12,000
タントアール	12,000
スクランブルスピリッツ	15,000
獣王記	8,000
ベイルート	10,000
フラッシュポイント	7,000
シャドーダンサー	15,000

カプコン

ストⅡシリーズ各種	TEL
ヴァンパイア	TEL
ヴァンパイアハンター	TEL
エイリアンVSプレデター	TEL
ダンジョンズ＆ドラゴンズ	TEL
アタックス	10,000
1941	50,000
1942	12,000
1943	15,000
エグゼドエグゼス	30,000
キャプテンコマンドー	24,000
クイズカプコンワールド	3,000
クイズカプコンワールド2	5,000
クイズ殿様の野望	3,000
ハテナ？の大冒険	3,000
闘いの挽歌	23,000
虎への道	10,000
ブラックドラゴン	20,000
マッドギア	8,000
魔界村	18,000
ラストデュエル	15,000
バルガス	12,000
チキチキボーイズ	25,000
戦場の狼	10,000
ナイツオブザラウンド	18,000
バース	28,000
アレスの翼	15,000

データイースト

水滸演武	TEL
ウルフファング	45,000
ザ・グレートラグタイムショー	45,000
トライアウト	4,000
S.R.D.	7,000
スタジアムヒーロー	4,000
ダークシール	12,000
デスブレイド	8,000
ドラゴンニンジャ	8,000
バーディートライ	4,000
B-ウイング	25,000
ポケットギャル	10,000
空牙	15,000
コブラコマンド	8,000
キャプテンアメリカ	15,000
チェルノブ	25,000
タンブルポップ	8,000
ダークシール2	12,000
プロゴルフ	4,000
シークレットエージェント	12,000
サンダーゾーン	18,000
ファイティングファンタジー	15,000
ファンキージェット	8,000
プロテニス	5,000
クルードバスター	12,000
ロボコップ	10,000

東亜プラン

アウトゾーン	10,000
ヴィマナ	10,000
鮫！鮫！鮫！	12,000
スノーブラザーズ	10,000
フィグゼイト	10,000
フーピー	8,000
達人	7,000
達人王	25,000
V・V	12,000
ナックルバッシュ	15,000
ドギューン	13,000

タイトー

キャメルトライ（P付）	25,000
アルバレスタ	10,000
あしたのジョー	4,000
エクスターミネーション	12,000
究極タイガー	12,000
クイズHQ	10,000
クイズ捕物帳	10,000
ダッシュ野郎	8,000
デッドコネクション	10,000
Dr.トッペル探検隊	8,000
マスターオブウェポン	8,000
レインボーアイランド	25,000
ガンフロンティア	55,000
ファイティングホーク	8,000
功里金団	8,000
ヴォルフィード	10,000
ワードナの森	6,000
火激	4,000
奇々怪界	10,000
スカイスマッシャー	8,000
バイオレンスファイト	12,000
ヘビーユニット	4,000
サイレントドラゴン	12,000
ハレーズコメット	15,000
タイガーヘリ	10,000
カダッシュ	10,000

UPL

タスクフォースハリアー	5,000
バンダイク	10,000
忍者くん阿修羅の章	20,000
アトミックロボキッド	5,000
ムスタング	10,000
アクロバットミッション	8,000

日本物産

テラフォース	10,000
マイティーガイ	10,000
マグマックス	5,000
クレイジークライマー（海外）	25,000
妖魔忍法帳	8,000
アマテラス	10,000
アームドF	8,000

ジャレコ

銀河任侠伝	20,000
モモコ120%	18,000
ロードオブキング	12,000
64番街	18,000
天聖龍	10,000
サイバトラー	10,000
ソルダム	8,000
魔魁伝説	8,000

テクモ

ボンジャック	18,000
シルクワーム	5,000
バルバルークの伝説	8,000
ジェミニウイング	12,000
スターフォース	20,000
ラブリーカード	10,000
アルゴスの戦士	22,000
雷電	18,000
スーパーハイインパクト	4,000
ダイナマイトデューク	6,000
ダブルダイナマイト	6,000
忍者龍剣伝	10,000
雷牙	10,000
ガンネイル	18,000
リードアングル	8,000
ワールドカップ'90	5,000
ワイルドファング	12,000
レジオネア	10,000

その他

美少女戦士セーラームーン	TEL
魔法大作戦	32,000
疾風魔法大作戦	45,000
大江戸ファイト	25,000
豪血寺一族	TEL
豪血寺一族2	TEL
ガンバード	TEL
ソニックウイングス	12,000
カベール	7,000
コンバットライブス	4,000
ダブルドラゴン	4,000
ダブルドラゴンⅢ	4,000
ドッヂボール部	4,000
F1グランプリ	3,000
サンドスコーピオン	10,000
クラックス	3,000
リムロッキンバスケットボール	3,000
闘裌ブレイザーズ	6,000
スーパーバレーボール	3,000
戦国エース	33,000
バトルクロード	10,000
ぽいっと	6,000
マジカルクリスタル	12,000
ファイアートラップ	8,000
富士山バスター	10,000
ドリフトアウト	8,000
ウルトラマン	5,000
ブルーホーク	8,000
ギャルズパニック2	30,000

麻雀

スーパー麻版	30,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	38,000
雀王	3,000
雀卓	3,000
華折鶴	4,000
華の舞	4,000
華弥生	4,000
麻雀キャンパスハンティング	3,000
麻雀シスターズ	3,000
麻雀レディ	3,000
制覇	5,000
ナイトギャル	3,000
美女っ子夢物語	3,000
Gメン'89	3,000
ミス麻雀コンテスト	3,000
レディハンター	3,000
麻雀遊戯	3,000
お雀子クラブ	3,000
麻雀クリニック	3,000
麻雀放浪記 掟	10,000
麻雀カメラ小僧	3,000
麻雀学園	10,000
麻雀学園2	8,000

基板買取なんでもOK！
まずお電話ください。
ガンガン買取ます。

ミルキーウェイ

TEL 052-882-7935
FAX 052-881-6722

〒467 名古屋市瑞穂区平郷町4-4-307
受付10:00AM〜10:00PM　とりあえず通販専門

- ●お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
- ●上記リスト以外にも新しく基板が入荷していますので（…たぶん）、ほしい基板がありましたら一応TELしてみてください。
- ●価格はリストより安くなっていることもあります。TELにて確認してください。
- ●コントロールボックス、筐体、ゲームパーツetc.各種取り扱っています。
（自宅でアーケードゲームをプレイするにあたっての細かい質問などにもがんばってこたえていきたいと思います。）
- ●初心者、大・歓・迎!!（これから始めようと思っている人、気軽にTELください）。
- ●ハーネスだけの注文もOK！（できるかぎり何でもがんばって作ろうと思います）
- ●新作ゲーム、なんでも予約OK！

『麻雀同級生』アーケード基板発売中!! TELにて

アミューズメントの総合プランナー!!業者様大歓迎

カプコンPCB
ストライダー飛竜 ¥65,000
ワンダー3（海外） ¥28,000
ブラックドラゴン ¥23,000
ブラックドラゴン（海外） ¥16,000
1943 ¥10,000
天地を喰らう ¥40,000
天地を喰らうⅡ ¥23,000
ナイツオブザラウンド ¥16,000
バース ¥25,000
スーパーストⅡ ¥35,000
ザキングオブドラゴンズ ¥19,000

タイトーPCB
フェニックス [illegible]
黄金の城（海外） [illegible]
スクランブルフォーメーション（海外） ¥21,000
レインボーアイランド [illegible]
メタルブラック（F2込） ¥45,000
ガンフロンティア（F2込） ¥37,000
ダイノレックス（F2込） ¥12,000
カイザーナックル（ROM） ¥ 5,000
ミズバク大冒険（F2込） ¥12,000
あしたのジョー ¥ 5,000
火激 ¥ 5,000
達人 ¥ 7,000
リベンジオブDOH（P無） ¥ 3,000
究極タイガー ¥10,000

SNK PCB
スカイソルジャー ¥ 5,000
ネオジオハードキット（新品） ¥38,000
その他新品・中古カセット有り ¥3,000ヨリ

アイレムPCB
R-TYPE LEO ¥15,000
R-TYPE Ⅱ ¥10,000
ムーンパトロール ¥23,000
ガンホーキ ¥ 9,000

データーイーストPCB
ザ・グレートラグタイムショー ¥38,000

ダークシールⅡ ¥13,000
トリオザパンチ ¥27,000

セガPCB
ザクソン（海外） ¥17,000
SDI（P付） ¥88,000
ラフレーサー（P無） ¥10,000
ワンダーボーイ ¥17,000
コットン ¥15,000
ガルディア ¥15,000
D.D.クルー ¥10,000
フラッシュポイント ¥ 5,000
ブロックゲード ¥ 5,000
トイレアンストーム ¥ 5,000
テトリス ¥15,000
コラムスⅡ ¥ 3,000
スタックコラムス ¥ 5,000
ホトホト ¥ 5,000
タントアール ¥ 6,000
MVP ¥ 5,000
コラムス ¥12,000
イチダントアール ¥33,000
サンダーブレード ¥25,000

セガROM
ソニックザヘッジホッグ ¥ 8,000
ドラゴンボールZ VRVS ¥13,000
ボナンザブラザーズ ¥ 3,000
ダークエッジ ¥ 7,000

コナミPCB
グラディウスⅡ ¥40,000
イーアルカンフー ¥15,000
XEXEX ¥28,000
トライゴン ¥18,000
出たな!!ツインビー ¥13,000
パロディウスだ！ ¥15,000
ハイパースポーツスペシャル ¥25,000
リングの王者 ¥ 5,000

ナムコPCB
パックランド ¥68,000

リブルラブル ¥63,000
ギャラガ'88 ¥30,000
スプラッターハウス ¥25,000
ギャプラス ¥25,000
ドラゴンセイバー ¥28,000
マーベルランド ¥35,000
バーニングフォース ¥25,000
コズモギャングザビデオ ¥16,000
ピストル大名の冒険 ¥10,000
グレートスラッガー ¥ 8,000
ランパート ¥ 4,000
コズモギャングザパズル ¥ 3,000
エメラルディア ¥ 5,000
フォートラックス（基板のみ） ¥12,000
ワールドコート ¥ 7,000
ワースタ'90 ¥ 7,000

ナムコROM
ドラゴンセイバー ¥18,000
源平討魔伝 ¥ 8,000

その他PCB
ロッドランド ¥20,000
ハイパーデュエル ¥19,000
豪血寺一族 ¥12,000
ボンジャック ¥20,000
アラビアン ¥28,000
ロストダンプ ¥12,000
スペースデュエル（基板のみ） ¥10,000
ピンボールアクション ¥ 4,000
ワールドカップ（P無） ¥ 3,000
シルクワーム ¥ 6,000
サイバトラー ¥ 6,000
テラクレスタ ¥ 5,000
レッスルフェスト ¥ 3,000
ファンタズム ¥ 5,000
ハットリス ¥ 3,000
F1 GP Ⅱ ¥ 5,000
上海 ¥ 5,000
リムロッキンバスケットボール ¥ 5,000

ポンピングワールド ¥12,000
フーピー ¥ 5,000
ソルダム ¥ 5,000
ハチャメチャファイター ¥10,000
熱血硬派くにお君 ¥ 6,000
ブレイゾン ¥ 8,000
STG ¥ 4,000
サンダー&ライトニング ¥ 5,000
ウルトラマン ¥ 3,000
EDF ¥ 7,000
ワールドカップ'90 ¥ 5,000

クイズPCB
クイズぱにくるふぁんたじー ¥ 5,000
クイズ学問のススメ ¥ 3,000
クイズ島 ¥ 4,000
マジカルエラーを探せ ¥ 5,000

麻雀PCB
スーパーリアル麻雀PⅣ ¥33,000
アイドル雀士スーチーパイ ¥35,000
スーパーリアル麻雀PⅢ ¥28,000
セーラーウォーズ ¥25,000
麻雀レモンエンジェルス ¥15,000
スーパー㊚版 ¥25,000
ファイナルロマンス ¥28,000
麻雀女学園 ¥20,000
ミラージュ ¥13,000
トリプルウォーズⅡ ¥13,000
ウルトラ㊙麻雀 ¥13,000
麻雀ラマン ¥13,000
7次元の妖精達 ¥ 9,000
アイドル麻雀放送局 ¥ 9,000
麻雀コミック劇場 ¥ 9,000
グッとE雀 ¥ 9,000
麻雀ジャンジャンバリバリ ¥ 9,000
麻雀サーキットの女豹 ¥ 8,000
麻雀占い伝説 ¥ 5,000
麻雀カメラ小僧 ¥ 5,000
麻雀ごっつええ感じ ¥ 5,000
麻雀キャンパスハンティング ¥ 5,000

報！ 当社でお買い上げの筐体は厳密なチェック後出荷します。またメンテ、アフターサービスも致します。

テーブル筐体

	2レバー6ボタン仕様	2レバー12ボタン
セガ T-13（中古）（18インチモニター仕様）	¥44,000-（パネル中古）	¥63,000-
セガ T-26（中古）（26インチモニター仕様）	¥75,000-（パネル新品） ¥65,000-（パネル中古）	¥85,000-
シグマ TS-18（中古）（18インチモニター仕様）	¥48,000-（パネル中古）	¥68,000-

コントロールボックス

コンボAV
- ・RGB（RGB15、21ピンコード付） ¥28,000-
- ・VIDEO（ビデオコード、ステレオコード付） ¥30,000-
- ・VR（上記両方対応） ¥33,000-

パナツイン（S端子、RGB対応、麻雀パネル付） ¥38,000-
パナカスタム（上記パナツインの麻雀パネル[illegible]） ¥34,000-

アップライト筐体

		2レバー6ボタン仕様	2レバー12ボタン仕様
セガ	アストロシティー（新品）	¥250,000	¥265,000
セガ	エアロシティー（中古）	¥140,000	¥160,000
セガ	シティー18（中古）	¥60,000	¥80,000

●分割（ローン）始めました。最高36回。
●インスト・マニュアルの有無、ハーネス・筐体・基板についての質問はお客様の方からお願いします。
●在庫にない商品や発売前の商品の予約も随時受け付けております。
●代引きできない商品もありますので、お電話にて確認下さい。
●来社の際はお電話で在庫確認後、来社[illegible]致します。
●基板の価格、在庫は常に動いています。最新基板リストは80円切手3枚同封の上GM係まで!!

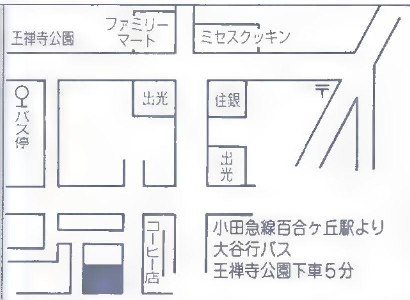
当社の価格には消費税は含まれておりません。また品物発送の際には着払いにて発送します。代引きの際には代引き手数料もお支払下さい。

営業時間
10:00～19:00
定休日
日曜・祝日

SUN CO., LTD.
（有）サンカンパニー

新住所 神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1
TEL.044(954)9459 FAX.044(966)8287

注：当社は業務用しか扱っておりません



ナント家のTVでゲーセンゲームがプレイできる。君も最上級のゼイタクを味わってみよう!!

★始めるのは簡単。コントロールボックスと基板とハーネスを買えば、あとはTVにつなげるだけで遊べてしまうのだ!!

══ 価格は常時変動しますのでTELにて確認して下さい ══

ストリートファイターZERO、サイバーボッツ
ストリートファイタームービー ….予約受付中!!

ダライアス外伝高価買取中!!

阿修羅ブラスター	12,000
アンダーカバーコップス	26,000
イーアルカンフー	13,000
ヴィマナ	10,000
ウルトラマンクラブ	4,000
ヴァンガード	58,000
ヴァンガードII	58,000
ウルトラ警備隊	特価
エイリアンシンドローム	32,000
A-JAX	25,000
黄金の城(海外)	18,000
おいしいパズル	4,000
カイロスの館(海外)	11,000
カンガルー(海外)	16,000
カプコンワールド2	9,000
カルテット(海外)	12,000
カルテット2	15,000
海底大戦争	35,000
ガンバード	TEL
カイザーナックル(カートリッジ)	10,000
ギャングウォーズ	3,000
強行突破(海外)	5,000
銀河任侠伝	27,000
機動戦士ガンダムEX-REVUE	25,000
キャプテンコマンドー	25,000
キングオブザドラゴンズ	20,000
究極戦隊ダダンダーン	TEL
クラッチヒッター	3,000
クイズ激烈スクランブル	3,000
空牙	12,000
クォース	3,000
クイズ世界はショーバイショーバイ	4,000
クライムファイターズ2	9,000
クイズココロジー2	4,000
グラディウスII	30,000
グラディウスIII	30,000
クイズゴーストハンター(24KHZ)	5,000
クイズめくるめくストーリー	1,500
草野球	3,000
原始島	10,000
ゴークスP付	22,000
コントラ	7,000
豪血寺一族	9,000

豪血寺一族2	28,000
ゴールデンアックスII	45,000
ザクソン	29,000
サンダーゾーン	15,000
ザインドスリーナー	18,000
最後の忍道	13,000
サイバトラー	20,000
サンダークロス	25,000
鮫・鮫・鮫(2人同時プレイ)	25,000
シークレットエージェント	12,000
ジャイラス(海外)	10,000
新入社員とおる君(海外)	6,000
ジンジンジップ	13,000
疾風魔法大作戦	22,000
ジャングルキング(海外)	15,000
スーパーマン	12,000
スーパークイックス	5,000
Sピンボールアクション	7,000
スーパーザクソン	25,000
スーパー魂斗羅	40,000
ずんずん教の野望	15,000
SF-II	6,000
SF-IIダッシュ	8,000
ゼクセクス	32,000
戦場の狼(海外)	9,000
セクションZ	18,000
セルフィーナ	9,000
戦場の狼II	18,000
戦国エース	23,000
ソニックウィングス	10,000
ソニックザヘッジホッグ(P無)	5,000
ソロモンの鍵	40,000
タンブルポップ	5,000
ダンプ松本	8,000
タイムパイロット(海外)	19,000
対戦ぱずるだま	62,000
タフターフ	7,000
闘いの挽歌	28,000
ダイナマイトダックス	40,000
大魔界村	41,000
ダークシールII	13,000
達人王	20,000
チャンピオンレスラー	2,500

チェルノブ	30,000
中華大仙	2,500
ツインイーグル	12,000
ティップタップ(海外)	28,000
テラフォース	5,000
天地を喰らうII	23,000
テトリス	12,000
トップランキングスターズ	7,000
特殊部隊ジャッカル(海外)	12,000
トップローラー	3,000
トライゴン	16,000
ドンキーコング	48,000
虎への道	7,000
ナイトスラッシャーズ	TEL
ナックルジョー	15,000
ナイツオブザラウンド	20,000
ナイトストライカーP付	TEL
忍者君魔城の冒険	12,000
忍者君II阿修羅の章	15,000
バーニングライバル	19,000
ハンバーガー(海外)	16,000
ハイパーオリンピック(海外)	5,000
バトルレーンVOL5	9,000
バッグマン	30,000
バトルシャーク	12,000
バイオレンスファイト	13,000
ハイパーデュエル	18,000
バトルクロード	18,000
バツグン	37,000
爆烈ブレイカーズ	15,000
パンクショット	5,000
はちゃめちゃファイター	12,000
バーチャファイターPCBキット	特価
バーチャファイター2筐体	即納
ヒットジアイス	3,000
必殺無頼拳(海外)	12,000
美少女戦士セーラームーン	特価
プレイガール	6,000
プレイガール2	6,000
フェニックス(海外)	15,500
プレアデス(海外)	15,500
フロッガー	21,000
プレミアサッカー	25,000
プログレス	19,000
フラワー	15,000
ファイターズヒストリー	5,000
ファイナルファイト	12,000
ぷよぷよ	25,000
ぷよぷよ通	特価
ブギーマナー	35,000
ポトポト	5,000

ほいっと	7,000
マンハッタン24分署	6,000
マウサー(海外)	25,000
マクロス	18,000
マジックソード	28,000
マジンガーZ	35,000
MrDo!(アンプなし)	20,000
MrDo'sキャッスル(アンプなし)	20,000
ミッション660	50,000
ムーンパトロール(海外)	15,500
メジャータイトル	12,000
メガゾーン(海外)	15,500
迷宮ハンターG(海外)	12,000
五月陣戦	15,000
USネイビー	28,000
妖獣伝	5,000
ラストミッション	25,000
ライトブリンガー	40,000
リングの王者	3,500
リングファイターズ	1,500
リムロッキンバスケット	5,500
リターンオブザインベーダー	18,000
レイフォース	68,000
レゼィバグ(アンプなし)	30,000
ロストタンブ	25,000
ワイルドファング(海外)	8,000
ワールドウォー(海外)Pなし	25,000
ワールドカップ'94	18,000

ナムコ

アウトフォクシーズ	特価
マッハブレイカーズ	特価
爆裂クイズ魔Q大冒険	3,000
リブルラブル	45,000
ギャプラス	25,000
バックランド	55,000
F/A	22,000
ピストル大名	15,000
ドルアーガの塔	70,000
バラデューク	35,000
S・ワースタ'93 激闘版	9,000
アサルトP付	65,000
熱闘激闘クイズ島	3,000
ニューマンアスレチック	14,000
ティンクルピット	12,000
ドラゴンセイバー	32,000
ネビュラスレイ	28,000
エクスバニア	6,000
鉄拳	特価

カプコンCPシステム

スーパーストIIX	特価
〃(カートリッジ)	特価
ダンジョンズ&ドラゴンズ	特価
〃(カートリッジ)	特価
エイリアンVSプレデター	特価
〃(カートリッジ)	特価
ヴァンパイア	特価
〃(カートリッジ)	特価
X-MEN	特価
〃(カートリッジ)	特価
ヴァンパイアハンター	特価
〃(カートリッジ)	特価

NEO GEO 業務用

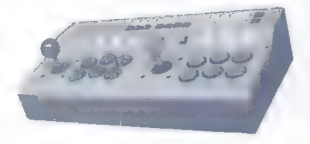
MV-1FZ(新品)	TEL
MV-1F	TEL
MV-1	TEL
餓狼伝説3	特価
KOF'94	特価
真侍スピリッツ	特価
サッカーブロウル	2,700
WH2JET	2,700
龍虎の拳2	3,000
リーグボーリング	4,000
侍スピリッツ	2,700
戦国伝承2	2,700
Fヒストリーダイナマイト	2,700
クイズ大捜査線	2,700
餓狼伝説スペシャル	3,000
餓狼伝説2	1,200
忍者コマンドー	5,000
アンドロデュノス	2,700
得点王	6,000
痛快GANGAN行進曲	5,000
パワースパイクII	7,000
トッププレイヤーズゴルフ	3,000
ラギ	4,000
JoyJoyキッド	5,000
ゴーストパイロット	4,000
ぐるりん	4,000
クイズキングオブファイターズ	10,000

麻雀

麻雀放浪記伝	3,000
麻雀クリニック	5,000
熱血麻雀宣言	5,000
ファイナルロマンス	15,000
ファイナルロマンスII	新発売
スーパー華パラダイス	7,000
プリンセスリーグ	9,000
スーパーリアル麻雀PIII	TEL
スーパーリアル麻雀PIV	TEL
スーパーリアル麻雀PV	TEL
セーラーウォーズ	TEL
スーパーマルキン版	TEL
早くやってよ	5,000
ギャル10連発	5,000
麻雀吉本劇場	5,000
麻雀スカウトマン	5,000
宇宙より愛をこめて	5,000

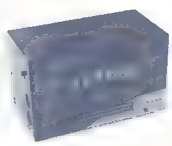
コントロールボックス

KIC

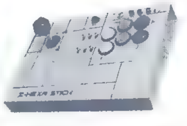


パナツイン……………………¥38,000

シグマ電子

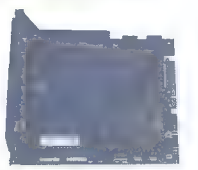


AV3000…¥25,000



シグマ6000…¥13,800

業務用NEO-GEOハード



MV-IFZ(新品)¥TEL

コントロールボックスと基板をお買上げの方にはハーネスをサービス致します。
ハーネス1本 ¥ 3,000〜4,000

わからないことはTELにてジャンジャン聞いてみてちょー!!

新品大特価・中古品のみ消費税サービス

(株)宇宙堂

〒462 名古屋市北区下飯田4-6-2
TEL (052) 916-1407
●営業時間 朝9:30〜夜12:00●
日・祝は9:00まで

●購入方法
まずTELにて在庫確認して下さい。

通販は
TEL注文後、送料¥800をそえて現金書留で送金してね。

店売は 来店前日にTELにて予約して下さい。
リストは80円切手×2を封書で請求してね。

★宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
◎新作早い、不良はこない、安いオール10円〜30円です。

名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区瑞穂通のゴジラ屋
春日井は不二ケ丘のゲームセンターリサ

アイランドなら親切対応で低価格!売り買い価格相談!今すぐお電話を!

あれも!これも!人気ソフトが満載花盛り!

★アイレム
ジオストーム……30,000
メジャータイトル2……28,000
パーフェクトソルジャー……22,000
メジャータイトル……16,000
ボンバーマン……10,000
大工の源さん……5,000
トンマ……5,000

★カプコン
X-MEN(ソフト)……50,000
ヴァンパイア(ソフト)……25,000
スーパーストIIX(ソフト)……25,000
スーパーマッスル(ソフト)……20,000
スーパーストII(ソフト)……20,000
戦場の狼2……35,000
USネイビー……35,000
マジックソード……30,000
チキチキボーイズ……28,000
バース……25,000
マッスルボマーデュオ……20,000
マッスルボマー……18,000
キングオブドラゴン……18,000
ナイツオブラウンド……18,000
クイズ&ドラゴン……12,000
ストII'ターボ……10,000

★コナミ
プレミアサッカー……32,000
アステリクス……20,000
マーシャルチャンピオン……20,000
少林寺への道……12,000
ゴルフィングレイツ(P付)……10,000
タートルズ……8,000
パンクショット……6,000
クイズ学問のススメ……3,000

★セガ
ゴールデンアックス2……40,000
イチダントアール……30,000
ぷよぷよ……28,000
ゴールデンアックス2(サブ)……20,000
Jリーグ1994(サブ)……15,000
ドラゴンボールZ(サブ)……15,000
バーニングライバル(サブ)……10,000
ダークエッジ(サブ)……10,000
スタックコラムス……8,000
コラムス……8,000
タントアール……8,000
ぽとぽと……8,000

★タイトー
ライトブリンカー……40,000
ツインイーグル2……40,000
ハットトリック93……28,000
ハットトリック95(ソフト)……25,000
龍神……16,000
ダイノレクス……15,000
サイレントドラゴン……15,000
トップランキングスター……10,000
アースジョーカー……10,000
カイザーナックル(ソフト)……8,000

★東亜プラン
ナックルバッシュ……18,000
達人王……15,000
V・ファイブ……15,000
ドキューン……12,000
フーピー……8,000
スノーブラザース……8,000
ゴークス(P付)……8,000

★テクモ
ワールドカップ94……28,000
ファイナルスターフォース……16,000
サンドスコーピオン……10,000
ワールドカップ90……8,000
雷牙……8,000
リムロッキンバスケット……5,000
クイズココロジー2……3,000

★DECO
ジョー&マックリターン……28,000
ポケットギャルDX……20,000
キャプテンアメリカ……15,000
ジョー&マック……12,000
ドラゴンニンジャ……12,000
ファンキージェット……10,000
コブラコマンド……8,000
ロボコップ……8,000
タンブルポップ……8,000
ファイターズヒストリー……6,000

★バンプレ
ドラゴンボールZ2……40,000
雷神魔傀……35,000
戦国エース……28,000
アルチメイトテニス……15,000
マクロス……15,000
ウルトラ闘魂伝説……10,000
レインボー大陸戦記……8,000
SDガンダムネオバトル……7,000

★ビデオシステム
闘神ブレイザー……14,000
ソニックウイング……10,000
スーパーバレー91……8,000
F1グランプリ……2,000
スーパーフォーミュラー……2,000

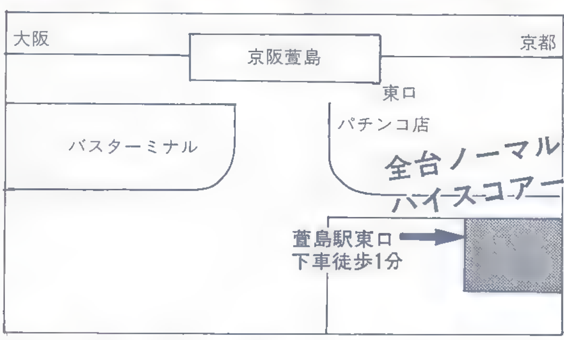
★その他
サンダードラゴン2……30,000
大江戸ファイト……28,000
ギャルズパニック2……28,000
早指し将棋五月陣戦……25,000
マッドシャーク……25,000
プラスアルファ……20,000
ギャルズパニック……20,000
ビッグストライカー……18,000
プレイガール……15,000
ボンジャックツイン……15,000
豪血寺一族……12,000
牌砦2……12,000
ハチャメチャファイター……12,000
富士山バスター……10,000
マジカルクリスタル……8,000
古今東西干支物語……8,000
ポンピングワールド……5,000
サンダー&ライニング……3,000
バルーンブラザース……3,000

★ネオジオ(業務用)
MV1-FZ(新品)……32,000
MV1……25,000
キングオブファイター94……20,000
真・サムライスピリッツ……18,000
ソニックウイング2……15,000
ガンガン行進曲……12,000
得点王2……8,000
ニンジャコマンド……8,000
得点王……5,000
サムライスピリッツ……5,000
ラストリゾート……5,000
餓狼伝説スペシャル……3,000
ワールドヒーローズ2JET……3,000
※その他各種¥2,000～

★麻雀
スーパーマル禁版……25,000
所さんのまーまーじゃん2……25,000
ファイナルロマンス……25,000
スーパーリアルP-3……18,000
吉本劇場……8,000
実録マル恥麻雀……5,000
パチンコ物語……5,000
競馬王……5,000
大予言……5,000
クイズ麻雀はやくやってよ……5,000
恋のマジックポーション……5,000
ねるとん……3,000
フライデー……3,000
アイドル麻雀放送局……3,000
麻雀いかがですか……2,000

アミューズメントワールド モモ

最新ゲームソフトがわんさか!君のチャレンジを待っている!



全台ノーマル設定
ハイスコアー常時募集中!!

1F CAPCOMコーナー
鉄拳・麻雀・etc
2F NEO-GEOコーナー
バーチャファイター2
シューティング・etc

大阪府寝屋川市萱島本町4-13
☎・FAX 0720-23-6995
営業時間 AM9:00～AM0:00
年中無休

★¥1,000基板大放出★
クイズF1 1、2フィニッシュ
クイズクレヨンしんちゃん
めくるめくストーリー
クイズココロジー
クイズDANの反乱
クイズ学園パラダイス
クイズスクランブル
クイズチャンネルQ
グランドクロス
クイズTV合衆国

その他、多数在庫有ります。
上記価格はすべて消費税こみです。

アイ・ランド

☎0720-84-7501 FAX 0720-83-0527
〒571大阪府門真市脇田町21-13

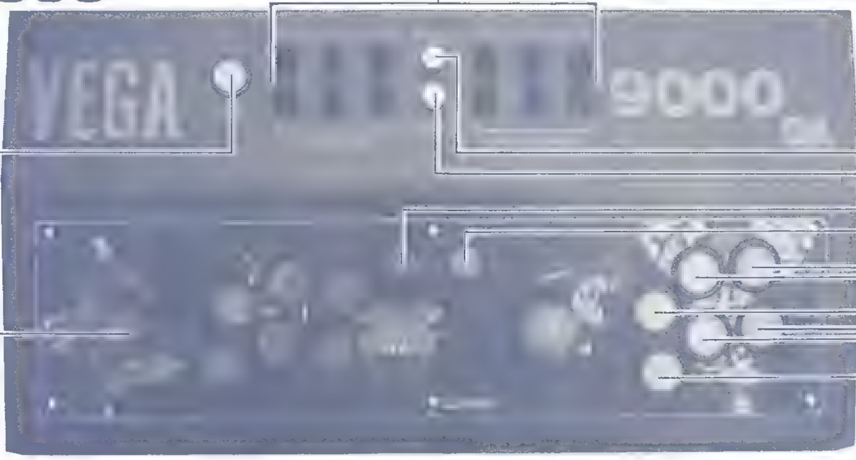
新発売!!

6ボタン全て使用(1P・2P両用)
家庭用NEOGEOケーブル ¥9,800

VEGA-9000DX専用 ※トリガーボタン:自由にセットできます。※同時押しボタンOK。

"VEGA-9000DX" 究極のコントロールボックス

¥53,000



※写真はヴァンパイア専用パネルタイプです。



＊写真は麻雀パネルタイプです。

(別売)

○PCエンジン(6ボタン用)ケーブル	¥8,000
○PCエンジン用ケーブル	¥3,500
○メガドライブ用ケーブル	¥3,500
○ファミコン用ケーブル	¥3,500
○パソコン用ケーブル	¥2,500

VEGA-9000DX対応
スーパーファミコン用ケーブル
¥8,000(2P可)



■スーパーストII専用パネルタイプもあります ▶¥53,000

■VEGA-9000DXターボパネル仕様限定在庫処分 ▶¥47,000

■ビデオRGB21ピン・S端子TVに対応。
■ステレオ基板内蔵。
■連射ON/OFF SW12コ付き。
■連射スピードが目で判るLED付き。
■電源セルフチェック機能付き。
■マージャンパネル(別売)取り換え簡単に出来ます。
■秘密のコネクターでおもしろさ倍増。
■PCエンジン(6ボタン仕様)・メガドライブ・スーパーファミコン・家庭用NEO GEO用のジョイスティックとしても使用出来ます(各ケーブルは別売)。
■高品質トリガーボタン長時間耐久に変更しました。

★基板ニュース★

●ストリートファイターZERO、予約受付中。
●ヴァンパイアハンター、基板・カートリッジ発売中。
●餓狼伝説3、発売中。
●サイバーボッツ、予約受付中。
●その他、新製品・中古基板、多数あります。
くわしくはお電話で！

各種基板、特価発売中！

ハッピー商会

GM係

〒662兵庫県西宮市獅子ケ口(シシガグチ)町13-2
TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)7107
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室
030または040(71)84103まで!

■全基板、格安にて販売中!!

VEGA-9000DX 取扱店
関西地区
ソフトランド 秀和
☎06-649-7177

資料希望の方は、80円切手3枚同封して下さい。どんどん送ってね。

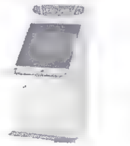
■お申込方法

- 商品のご注文は、住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いてハガキでお申し込み下さい。
- お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- 代金は商品と引き換えで、お支払い下さい。
- 3カ月間保証書付きです。
- アフターサービスは完全ですので安心してください。

ゲームセンターを超えた！家庭内ゲーム（自家ゲー）スーパーアドバンテージグッズ

ニューアストロシティ（セガ29インチ筐体）

ニューアストロシティ ¥250,000
ストⅡパネル ¥20,000
標準価格(税込) ¥270,000
通販特価¥262,000
月々¥10,400より
初回¥24,884 ¥24,700×12回
〃 ¥15,108 ¥13,100×24回
〃 ¥12,292 ¥ 9,500×36回

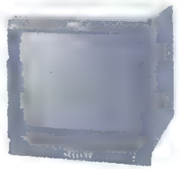
ポニーマークⅣ（ジャレコ29インチ筐体）

ポニーマークⅣ ¥250,000
ストⅡパネル ¥20,000
標準価格(税込) ¥278,100
通販特価¥259,000
月々¥9,400より
¥24,400×12回
¥13,300×24回
¥ 9,400×36回

Q-グランダム25（カプコン25インチ筐体）

Qサウンド対応
ストⅡパネル付
通販特価¥329,000
初回¥31,428 ¥31,000×12回
〃 ¥17,286 ¥16,900×23回
〃 ¥12,964 ¥12,000×35回

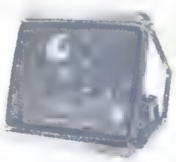
ソニープロフィールプロ

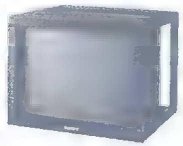
民生品高画質モニター
KX-29HV 3 ¥285,000
RGB入力付
通販特価¥235,000（送料・税込）
SF、ネオジオ、サターン、プレイステーション、アーケードゲームのRGB出力に対応します。
¥23,100×12回
¥12,500×24回
¥ 8,900×36回

高画質モニターPVM-2054Q ¥250,000（税別）

通販特価¥228,000（送料・税込）
アナログRGBケーブル付
¥245,000(送料・税込)
分割 ¥23,100×12回
〃 ¥12,500×24回
〃 ¥ 8,900×36回

小型ワイドテレビ（ゲームボタン付）ソニー KV16GW1 ¥60,000

★唯一のデスクトップテレビ！
通販特価 ¥48,800（送料・税込）

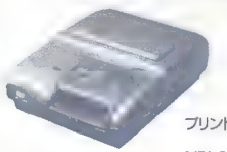
ナナオ業務用モニター デュアル8シリーズ

20インチ MS8-20F ¥50,000
26インチ MS8-26F ¥85,000
29インチ MS8-29F ¥95,000
RGBケーブル ¥5,000

タテ置できる高画質モニター KX-21HV1S ¥174,300（税別）

通販特価¥158,000（送料・税込）
分割 ¥14,900×12回
〃 ¥ 8,100×24回
〃 ¥ 5,700×36回

Qグランダム25（中古）	¥178,000
エアロシティ（中古）	¥118,000
ミニキュート（カプコン中古）	¥118,000
18インチテーブル筐体（新品）	¥128,000
26インチモニター（ナナオ製新品）	¥85,000
25インチモニター（東芝通信製）	¥75,000
20インチモニター（ナナオ）	¥50,000
ベガ9000DX（中古）	¥35,000～42,000
AV3000（中古）	¥18,000
Σ6000ターボ（中古）	¥10,000
キックス91（中古）	¥15,000
ネオジオ・スーファミ両用コントローラー	¥13,000
アストロ用パネル（2L6B）	¥10,800
レバー（セイミツLS-32）	¥1,500
レバー（サンワ製）	¥1,500
30φボタン（ハメ込、ネジ式）	¥150
30φ（リードSW付）	¥550
30φ（クリアボタン）	¥250
12色リボンコード1m	¥200
ビデオコンバーター（KIC製）	¥10,000
レギュレーター（7A）	¥5,500
レギュレーター（10A）	¥8,500
連射基板(業務用)	¥8,000

マルチスキャンモニター GVM-1412 ¥140,000（税別）

通販特価¥128,000（送料・税込）
アナログRGBケーブル付
¥145,000(送料・税込)
分割 ¥26,000×6回
〃 ¥13,600×12回
〃 ¥ 7,400×24回

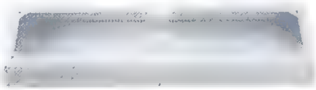
ビデオプリンター ソニーCVP-M1 ¥78,000（税別）

通販特価¥68,000（送料・税込）
プリントパック(¥6,500)付
¥74,000（送料・税込）

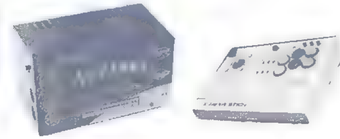
KIC PANATWIN 特価

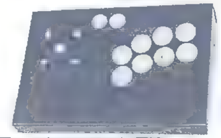
RGBケーブル・21P・15P 各¥3,000
麻雀ハーネス ¥3,000
ストⅡ対応JAMMAハーネス ¥3,000
SF用コード ¥8,000

高画質への決め手！

スーパーファミコン、メガドライブ、家庭用ネオジオ対応
☆15PしかないRGB 15khz対応モニターに21Pを増設
対応機種
X68Kモニター
PO-TV45X、35X
FMタウンズ
他2社モードオートシンク以上の15Khzモニタ
RAS-HD ¥14,500
MSX アダプター¥2,500

コンパネ用底ケース ¥5,000

ヴァンパイアパネル ¥9,800
S-ストⅡパネル ¥9,800
サンワ強力ボタン付6ボタンパネル ¥10,800
麻雀パネル(ハーネス付) ¥12,800

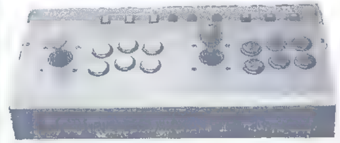
シグマセット AV-3000 Σ6000ターボ 特価

メガドライブ用コード ¥2,000
PCエンジン用コード ¥2,000
パソコン用コード ¥1,500
SF用コード ¥4,000

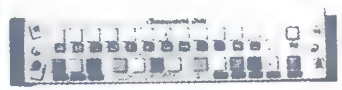
NEW JOY FAMIケース ¥2,800
レバー ¥1,500
304ボタン ¥ 150
244ボタン ¥ 150

3P4P用コントローラーに最適
レバー(セイミツLS-32)ボタン付セット¥6,500

VEGA9000DX 特価

別売：SF用コード ¥8,000
ネオジオ用コード ¥9,800

TAMAYA通信販売
・ゲーム機(業務用)ソフト、関連グッズの通信販売を行っています。
・ヤマトのコレクトで翌日配送できます。
・分割払いが利用できます。
・大型筐体の販売を行っています。
・電話での相談、説明。
・ハード、ソフトの買い取り。
・特殊ハーネス等の製作を行っています。

KIC PANACUSTOM 特価

RGBケーブル・21P・15P 各¥3,000
麻雀ハーネス ¥3,000
ストⅡ対応JAMMAハーネス ¥3,000
SF用コード ¥8,000

麻雀パネル（ハーネス付）特価

●どのコントロールBOXにも使用できます。

㈱TAMAYA
住所：〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533
営業時間AM10：00～PM7：00 日曜・祝日定休
これから基板を始めたい方に、詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。
店頭にてローン即決できます。印鑑、身分証明証、預金通帳を持参下さい。

TAMAYA特選おすすめセット！（即家庭のテレビで始められます。）

カプコンCPが安くなりました。ヴァンパイアハンターが新登場。

ヴァンパイアハンターベガセット



ヴァンパイアハンター
ベガ9000DX
ハーネス、Qサウンド用ケーブル
通販特価¥197,000
（送料・税込）

初回¥19,504	¥18,500×11回
〃 ¥10,798	¥10,100×23回
〃 ¥7,252	¥7,200×35回

ヴァンパイアハンターシグマセット



ヴァンパイアハンター
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ASコード、ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥198,000
（送料・税込）

初回¥19,536	¥18,600×11回
〃 ¥12,032	¥10,100×23回
〃 ¥8,568	¥7,200×35回

ヴァンパイアハンターバナカスタムセット



ヴァンパイアハンター
バナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥177,000
（送料・税込）

初回¥17,764	¥16,600×11回
〃 ¥9,118	¥9,100×23回
〃 ¥6,932	¥6,400×35回

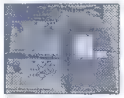
X-MEN(中古)ベガセット



X-MEN(中古)
ベガ9000DX
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥147,000
（送料・税込）

初回¥14,604	¥13,800×11回
〃 ¥8,898	¥7,500×23回
〃 ¥7,952	¥5,300×35回

X-MEN(中古)シグマセット



X-MEN(中古)
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥148,000
（送料・税込）

初回¥14,636	¥13,900×11回
〃 ¥7,832	¥7,600×23回
〃 ¥5,768	¥5,400×35回

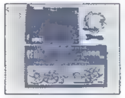
X-MEN(中古)バナカスタムセット



X-MEN(中古)
バナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥128,000
（送料・税込）

初回¥12,896	¥12,000×11回
〃 ¥8,452	¥6,500×23回
〃 ¥7,448	¥4,600×35回

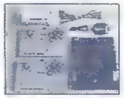
餓狼伝説3ベガセット



餓狼伝説3
MV-1FZ
ベガ9000DX
ハーネス
通販特価¥188,000
（送料・税込）

初回¥18,116	¥17,700×11回
〃 ¥11,192	¥9,600×23回
〃 ¥9,408	¥6,800×35回

餓狼伝説3シグマセット



餓狼伝説3
MV-1FZ
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価¥189,000
（送料・税込）

初回¥18,148	¥17,800×11回
〃 ¥10,126	¥9,700×23回
〃 ¥7,224	¥6,900×35回

餓狼伝説3バナカスタムセット



餓狼伝説3
MV-1FZ
バナカスタム
ハーネス
通販特価¥168,000
（送料・税込）

初回¥16,376	¥15,800×11回
〃 ¥9,512	¥8,600×23回
〃 ¥7,588	¥6,100×35回

ヴァンパイア(中古)ベガセット



ヴァンパイア(中古)
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥112,000
（送料・税込）

初回¥20,512	¥20,000×5回
〃 ¥11,284	¥10,500×11回
〃 ¥7,108	¥5,700×23回

ヴァンパイア(中古)シグマセット



ヴァンパイア(中古)
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥113,000
（送料・税込）

初回¥20,588	¥20,200×5回
〃 ¥11,316	¥10,600×11回
〃 ¥6,042	¥5,800×23回

ヴァンパイア(中古)バナカスタムセット



ヴァンパイア(中古)
バナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥92,000
（送料・税込）

初回¥16,992	¥16,400×5回
〃 ¥9,544	¥8,600×11回
〃 ¥5,428	¥4,700×23回

ヴァンパイア+S-ストⅡXベガセット



ヴァンパイア(中古)
S-ストⅡXカートリッジ(中古)
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥145,000
（送料・税込）

初回¥14,540	¥13,600×11回
〃 ¥8,730	¥7,400×23回
〃 ¥5,320	¥5,300×35回

ヴァンパイア+S-ストⅡXシグマセット



ヴァンパイア(中古)
S-ストⅡXカートリッジ(中古)
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥146,000
（送料・税込）

初回¥14,572	¥13,700×11回
〃 ¥7,664	¥7,500×23回
〃 ¥6,636	¥5,300×35回

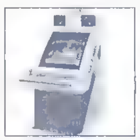
ヴァンパイア+S-ストⅡXバナカスタム



ヴァンパイア(中古)
S-ストⅡXカートリッジ(中古)
バナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥125,000
（送料・税込）

初回¥22,500	¥22,400×5回
〃 ¥12,800	¥11,700×11回
〃 ¥7,050	¥6,400×23回

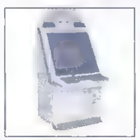
ヴァンパイアハンター+Qグランダム筐体(新品)



通販特価¥436,000(税込)

初回¥41,452	¥41,100×11回
〃 ¥22,824	¥22,400×23回
〃 ¥17,276	¥15,900×35回

バーチャファイター2(アストロ仕様)



通販特価¥780,000(予価)
納期が遅れる場合があります。

分割	¥28,500×36回
〃	¥40,100×24回
ボーナス並用	¥26,700×24回(ボ)¥80,000×4回
〃	¥18,500×36回(ボ)¥60,000×6回

他の製品との自由な組合せでローンが組めます。

店頭にてローン即決できます。印鑑、身分証明証、預金通帳を持参下さい。

TMGC TM ゲームクラブ (株)TAMAYA

営業時間
AM10:00～PM7:00
日曜・祝日定休

★初心者歓迎★

(株)アペックスは(株)TAMAYAに変りました。

特選格安基板

今月の目玉	
あしたのジョー	¥5,000
スーパーストⅡX（ロム）	¥25,000
ヴァンパイア（ロム）	¥28,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ	¥28,000
ダイナマイトリーグ	¥1,000
豪血寺一族	¥12,000
豪血寺一族2	¥35,000
ストⅡダッシュターボ	¥8,000
アルチメイトテニス	¥18,000
SDガンダムネオバトリング	¥5,000
F1GP	¥3,000
F1GPⅡ	¥3,000
エメラルディア	¥10,000
キース&ルーシー	¥15,000
ザキングオブドラゴンズ	¥22,000
天地を喰らうⅡ	¥18,000
クイズ&ドラゴンズ	¥15,000
グランドクロス（P付）	¥15,000
グレートスラッガーズ	¥15,000
グレートスラッガーズ'94	¥35,000
極上パロディウス！	¥65,000
サンダードラゴン	¥8,000
疾風魔法大作戦	¥35,000
シュトラール	¥8,000
スーパーワースタ'93	¥13,000
ファンタジーゾーン	¥15,000
魔魁伝説	¥5,000
スラップショット	¥15,000
ナムコ	
F／A	¥15,000
球界道中記	¥12,000
ギャラガ'88	¥28,000
クラックス	¥2,000
コズモギャングザパズル	¥5,000
コズモギャングザビデオ	¥15,000
スーパーワールドコート	¥15,000
スーパーワースタ	¥12,000
タンクフォース	¥8,000
ダートフォックス	¥18,000
ティンクルピット	¥18,000
ドルアーガの塔	¥65,000
ナックルヘッズ	¥15,000
ネビュラスレイ	¥30,000
未来忍者	¥45,000

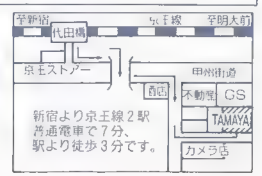
リブルラブル	¥55,000
ローリングサンダーⅡ	¥15,000
ドラゴンセイバー	¥35,000
カプコン	
X-MEN	¥78,000
カプコンワールド2	¥12,000
キャプテンコマンドー	¥25,000
スーパーストⅡX	¥55,000
スーパーマッスルボマー	¥55,000
ストリートファイター	¥25,000
ストⅡダッシュ	¥7,000
戦場の狼	¥10,000
戦場の狼Ⅱ	¥33,000
闘いの挽歌	¥30,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ	¥55,000
天地を喰らう	¥35,000
虎への道（USA）	¥10,000
ヴァンパイア	¥55,000
パワードギア	¥65,000
ファイナルファイト	¥12,000
マジックソード	¥32,000
マッスルボマーDUO	¥25,000
コナミ	
クイズ学問のススメ	¥5,000
クォース	¥5,000
ゴルフィンググレイツ2	¥48,000
ザ・シンプソンズ	¥18,000
スラムダンク	¥68,000
ハードパンチャー（ロム）	¥5,000
対戦ぱずる玉	¥75,000
パンクショット	¥5,000
ビットファイター	¥12,000
フラックアタック	¥18,000
メインスタジアム	¥5,000
ロードファイター	¥10,000
タイトー	
ダライアス外伝（新品）	¥156,000
ダライアス外伝（ロム）	¥72,000
影の伝説	¥15,000
ガルメデス	¥8,000
キック&ラン	¥3,000
究極タイガー	¥8,000
功里金団	¥5,000
ゴーフォアザゴールド	¥5,000
サイレントドラゴン	¥15,000

スーパーイーグルショット	¥48,000
スーパーマン	¥25,000
スパイナルブレーカー	¥8,000
スラップファイト	¥8,000
タイガーヘリ	¥5,000
ダライアスⅡ	¥20,000
チャイニーズヒーロー	¥5,000
チャンピオンレスラー	¥5,000
トップランキングスター	¥15,000
ハットトリックヒーロー'93（ロム）	¥25,000
ハレーズコメット	¥10,000
バブルシンフォニー（ロム）	¥38,000
ビッグイベントゴルフ	¥12,000
フーピー	¥8,000
フリップル	¥3,000
マスターオブウェポン	¥10,000
リターンオブザインベーダーズ	¥20,000
リングファイター	¥3,000
その他	
アグレス	¥3,000
イスパイアル	¥5,000
ウォーオブエアロ	¥10,000
SDガンダム	¥3,000
オーマイガァー！	¥10,000
ガンホーキ	¥18,000
クイズココロジー2	¥5,000
ザ・ディープ	¥20,000
シークレットエージェント	¥10,000
スーパースターズ	¥3,000
スーパーフォーミュラ	¥3,000
スカッシュ	¥12,000
セイントドラゴン	¥5,000
戦国エース	¥35,000
ソルダム	¥5,000
ドッヂボール	¥3,000
バトルクロード	¥20,000
ビーラップボーイズ	¥35,000
ファンタズム	¥8,000
ポンジャック	¥8,000
ポンピングワールド	¥8,000
マジカルエラーを探せ	¥10,000
レッスルフェスト	¥2,000
ロボコップ	¥12,000
ネオジオ4本用ハード（H付）	¥65,000

〒168 東京都杉並区和泉2-1-26

TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533

これから基板を始めたい方に、詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、東京都杉並区和泉2-1-26(株)TAMAYA宛に請求してください。



新宿より京王線2駅
普通電車で7分、
駅より徒歩3分です。

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第27回

文・四コマ 佐竹雅昭

近ごろ不幸な目に合ってしまった我らが怪獣王子。その詳細は次号にてお知らせするから、お楽しみにね。って、人の不幸をおもしろがっちゃいけないか。

歌にチャレンジ

みなさん、ついに俺はCDを出すことになった。

どんな歌かは聴いてからのお楽しみですが、小学生の時の夢がまたひとつ叶えられそうである。

はっきり言って、俺の歌はパワーがあり、聴いていると必ず元気が出るはず。

通称、ハイパワーソングという新しい分野の確立とファン層の拡大を狙っていきたいと考えているところなのだ。

ところで空手家の俺がなぜ歌を出せるか、不思議に思う人がいるに違いない。

それはつい先日撮り終わった映画「1、2の三四郎」の主題歌と挿入歌を歌うことになったからだ。

レコード会社は東芝EMIに決まり、発売は8月ぐらいになる予定。

とにかく聴いてほしい。

現時点では2曲ほどのレコーディングが終わったのだが、ハイパワーソングと呼ぶにはうってつけのシャウト系の曲だ。

ここで俺の初めてのレコーディングを紹介してみようと思う。

練習から始まった。

場所は六本木のスタジオ。

テレビやラジオには慣れているはずの俺だが、このときばかりはとても緊張してしまった。

防音装置ばっちりの部屋が持っている独特の雰囲気に押されてしまい、思うように声が出ない。

いきなり声が裏返ってしまい、赤っ恥をかいた。

ディレクターの柏木氏が俺をリラックスさせようと話しかけてきた。

「佐竹さん、大丈夫。落ち着いてくださいよ。気楽な気持ちでいきましょう」

俺は体中の力を抜き、大きく深呼吸をした。

それから静かに目をつぶって心を静めた。

しばらくすると頭の中に楽譜が浮かんできた。

こ、この曲は！

子供の頃によく口ずさんだ曲。

西城秀樹さんの変え歌であった。

〝やめろと言われてもも焼、いまでは遅すぎたこ焼、激しい鯉のぼりに、巻き込まれたら最後さんま〟

俺は緊張をほぐすために大声で歌い出した。

するとどういう訳かこの歌を知っていた連中は一緒に声を合わせて大声で歌い出した。

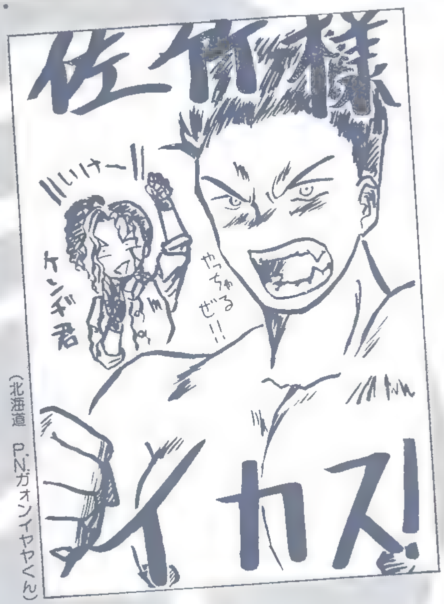
あとで柏木氏が言うには、俺の声を聞いた途端に急に歌いたくなったらしい。

どうやら俺の声質は人の心を動かすらしい。

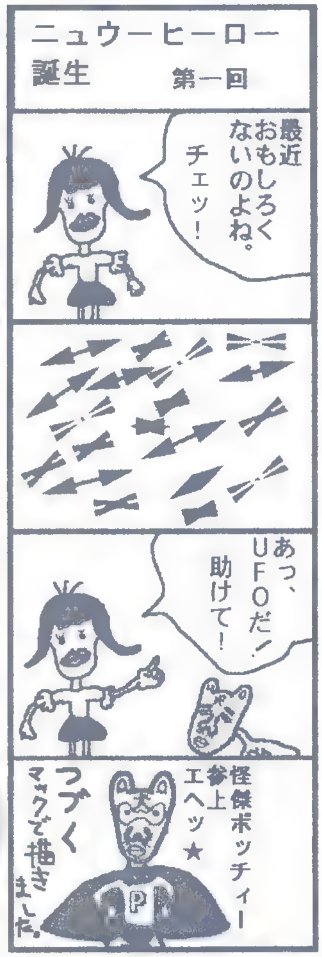
だからここで断言する。

栄養ドリンクを飲むぐらいだったらおれの曲を聴け！

それではまた。



(北海道 P.N.ガォンイヤヤくん)



ポエム

「暁」

牙を持った獣が街を彷徨う。
暗闇で餌を喰らう音が聞こえ
恐る恐る足を進める。
どのような姿をしているのか
早く見てみたい
時計の針が0時を指す
その瞬間
存在か消えた

byさたやん

怪獣王子の部屋



さたけ まさあき 29歳 格闘家 計4個の世界タイトルを保持。ファンクラブのお問い合わせは〒169新宿区高田馬場1-28-18和光ビル2F正道会館内怪獣王国G係に80円切手同封で

お便り募集中!! 八面六臂の活躍をみせる佐竹選手にはげましのお便り＆ご意見、ご感想などジャンジャンフリーズ！イラストなんかも募集しちゃうぞ！あて先は新声社天係。

ゲーメスト

アイランド

担当：田渕健康　助っ人：TM



この号が出る5日後は、ヴァンパイアハンター大会だ!!皆、決戦の刻に備えて、街のゲーセンで最後の調整にハゲむべし!!（出場できなかった人々、ごめんよー）

（もー何てゆーか渕健ってカンジー）

今月のいっぱつ

最後の桃源郷!? 秘境ゲーセンを探せ!

☆「ありきたりのゲーセンなんてもう飽き飽きさ！日本にはまだ発見されていない、秘境のようなゲーセンがあるはずだ！」を合言葉に結成された秘境ゲーセン発掘サークル『OFジャッキーwith寅の会』。

ここでは平凡で画一的な昨今のゲーセンに満足できない、ダークでカオスな空間を求める世捨て人ゲーマーたちが集まっている。

今日は月に一度の活動の日。早速街に繰り出す前に地図を広げてミーティングを行う。

「会長、この街のゲーセンはすべて捜索済みです。結局すべての店が通常のゲーセンと変わらない平凡な店でした。隣町まで活動範囲を広げますか?」

「いや、隣町まで行ってもこの現状は変わらないだろう。それよりもこの街でまだまだ探索していない場所がある」

「え?それはどこですか?」

「ふふふ、何もゲームはゲーセンだけにあるとは限らないのだよ」

そうクールに言い放つと、会長は地図上の町外れの部分を指さした。

「え、そんなところにゲーセンなんて…ん!?ま、まさか駄菓子屋!?」

「その通り！会員諸君、早速この辺りの駄菓子屋をシラミ潰しに当たってくれたまえ」

会員たちがクモの子を散らすように街に散らばって行く。そして数時間後、会員の一人が隠れ家に駆け込んで来た。

「会長！ありました！」

「よし！よくやった！」

会員どもを引き連れ、意気揚々とその場所へ向かう。そこはきっと名も知らぬC級ゲームと、14インチテーブル筐体（インベーダー仕様）がひしめきあっている異質な空間に違いない。

そしておばちゃんに100円玉を渡して十円玉に両替してもらい、お菓子を食べながら筐体に向かい合わせに座り、交代で2プレイするに違いない。

そういった妄想を膨らませながらひたすら走っていると、いつの間にか目的の駄菓子屋に到着していた。

店内からは何とも言えぬ電子音が聞こえてくる。

「よし！全員突入！」

会員どもが一斉に店内になだれ込む。

「なにぃ！」

そこで店員たちが見たものは?！

『真・サムスピ』『餓狼伝説3』そしてQサウンド筐体仕様の『ヴァンパイアハンター』……。

我々の思い描いていた駄菓子屋ゲーセンの姿はそこにはなかった。ここ数年で、駄菓子屋も大きく様変わりしていたようだ。

「会長…これは…」

「言うな。駄菓子屋とて商売だ」

今日もまた『OFジャッキーwith寅の会』の面々は、秘境を求めて全国を放浪している。そしていつか、あなたの住む街にも現れるかもしれない。そのときはどうか温かく迎えてやってほしい。

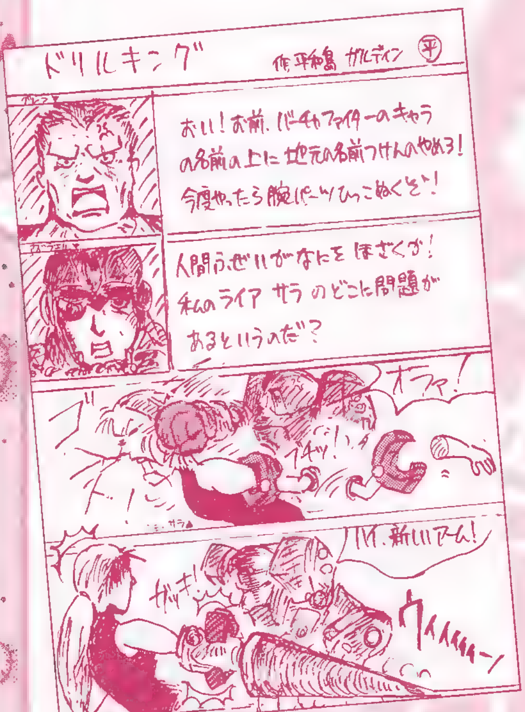
P・S　この話はちょい実話です。

（大分県　ターザン鈴木君）Ⓐ

★誰もがお世話になったであろう「駄菓子屋ゲーセン」！そこで過ごす時間は、生活とゲームが密着した究極の時間であるのだ！

ゲームはすべて一昔前！レバーのメンテは最悪！そしてどれかの筐体には必ず貼られている「故障中」の貼り紙！これだよこれ！（何だよ?）

私はいまだに小ぎれいなアミューズメントセンターより、狭くてちょっとヨレった駄菓子屋ゲーセンのほうが落ち着くなぁ。近所にないけど。



⬆（神奈川県　平和島ガルディン君㊫①）

★やはりドリルは人生のテーマだよな。

がぶりよりゲーマー人生



マッハブレイカーズは、タイトルをアームブレイカーズにしたほうがよいと思う。
それにしても最近のゲーメストはプレゼントが金額的に豪華になった。とてもうれしいことなのだが、いきなりこんなことして大丈夫なんですか？
（静岡県　落合信之君⑧）
★大丈夫です。おそらく。



⬆（福岡県　スーパー弟切草君②）
★私の心は、いつでも空の中に！

出会えた君は幸せだ！時代はプライマル

☆このごろゲーメストでは「プライマルレイジ」が流行なようである（㊙別にはやってないってば）。

かくいう私も、少し前にこのゲームと出会った。それは、私がいつも通り、行きつけのゲーセンの2Fにある「X－MEN」をプレイしようとしたときだった。

階段を登って「X－MEN」のある場所へ向かう私の耳に、いつもと違うBGMが流れて来た。そして、ゲーセンという場所に全く似合わない「りィイイ、りィイイ」という鈴虫の音色。

「何だ？このゲーセン何かあったのか？ずいぶんとサバイバルになったじゃねーか」

などと思いながら、その音の発生源を突き止めようと歩いて行った先には、アンギャーと鳴きながら闘っている恐竜たちの姿があった（中にはゴリラみたいなのもいるが）。

前にその場所にあった豪血寺2も個性的だったが、そのゲーム「プライマルレイジ」は、そんなものを通り越した別世界のゲームだった。

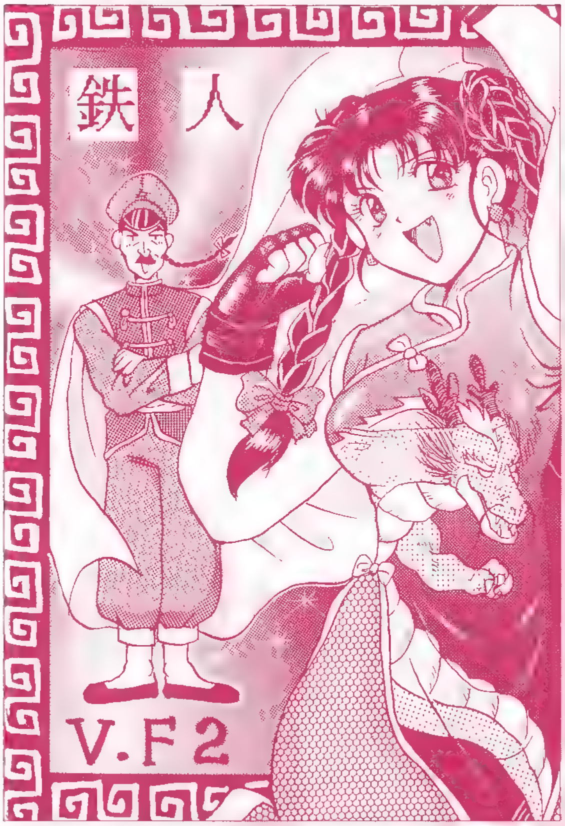
生死を懸けたバケ物同士の闘い。かっこいい必殺技なんてどこにもない。極め付きにインストカードには「原始人の食べ方」。

アタリ社よ、まさかここまでやるとは…。裏メスト大賞の「大江戸ファイト」に勝るとも劣らないインパクト。負けたぜ！

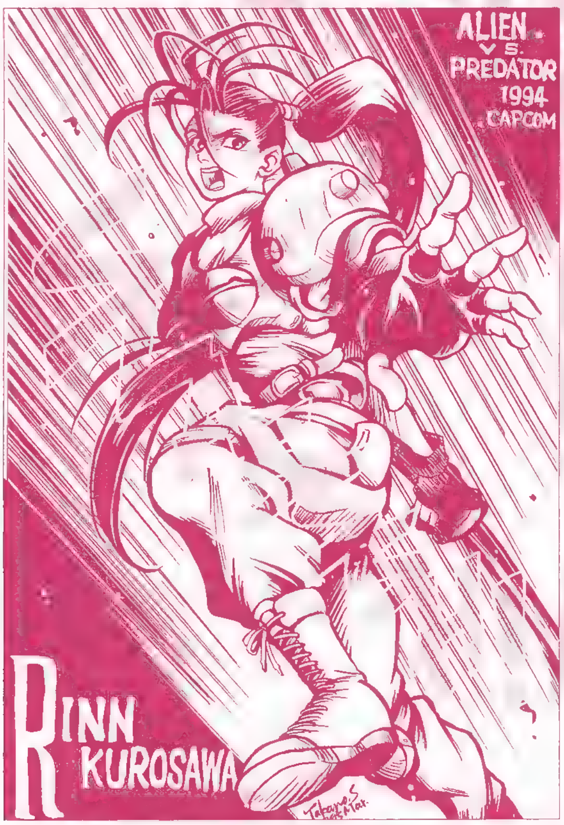
その後、数日間私はそのゲームにハマった。しかし、ある日突然姿を消してしまった。ありがとうプライマルレイジ。君のことは一生忘れない。フォーエバープライマルレイジ！

（東京都　N⇩M君©）

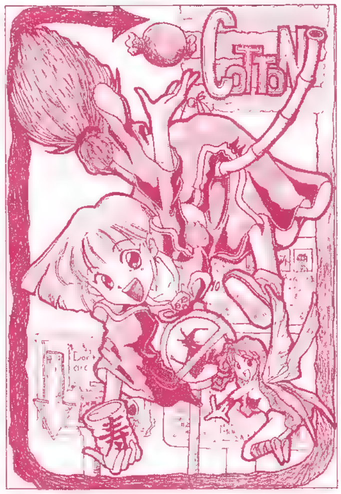
★イロモノゲーと思いきや、実はかなり遊べるこのゲーム！DNA操作で生まれたモンスターや、突然変異した恐竜たちがズギョガキョに大決闘す



➡（千葉県　くみPさん(学)③）
★オヤジの軍帽とマントは何だ？



➡（千葉県　しろがね隆乃さん④）
★選択肢は二つ。生か死か。無論、選ぶのは!!



⬆（東京都　不知火めちるさん⑤）
★むヲっ！久しぶりに見ても強烈な個性だっ。

るのだ!日本語吹き替え版(マジ)も出ていることだし、一度本誌で特集したいぜ。
編集部の近くでは秋葉原のハイテクセガで稼働中だ!東京近辺の住民は行くしかッ。

今回は マイナー路線で攻めてみました

うちの近所のナムコランドには、つい最近まで「ラグタイムショー」が復活していた。突然消えたのはなぜかと思っていたが…。
もしかしてアウトフォクシーズの前フリだったりして…象あり巨大飛行船ありだし。うーんナムコ恐るべし。
でも個人的にはラグタイムショー消してほしくなかった…わしゃー象に乗りたいんじゃや〜。
（石川県　スプラッター食品君Ⓓ）
★小道具が楽しいアウトフォクシーズだが、象に乗れないのは残念至極。パオームと敵に突貫するのがたまらんのだ。

以前書かれていたセガのホログラムシリーズですが、僕は第一弾、第二弾の両方ともやったことがありますぜ。
「タイムトラベラー」は、ナビゲーターのお姉ちゃんの「左へよけて！左！」などの声や、プレイヤーの銃のかまえ方のヘッポコ感が素敵で、とても熱いゲーム。
だが、「ホロシアム」のほうはかなりイッちゃってます。キャラの動きは秀逸なのに、戦う場所は狭いわ、CPUは強いわで、まともにやってられません。しかし、どっちも一度はやる価値あり！
一応「タイムトラベラー」は千葉の稲毛海岸駅前のハイテクランド、「ホロシアム」は同じく千葉の海浜幕張駅前のプレナ幕張でそれぞれ現役稼働中です（3月現在）。
近くの人はやってみて。

（千葉県　小鉄君Ⓔ）
★アイランドでは「イマイチ話題にならなかったけど、オレはこのゲームを実は押してるぜー」的な投稿を待っておる。自分だけの名作を、好き勝手に熱く語ってくれると嬉しいぜ！

増刊を出したゲームでも、後のフォローをしてくれるとか、リクエストの多いゲーム再度攻略してほしいです。レゲーと言うほど古くはなくても、ゲーセンから消えていったゲーム…特に2、3年前のゲームは、もう一度プレイしたくても、インストカードがなかったりしてPLAYを躊躇するときがあります。
新しいゲームを攻略するだけでなく、ゲーセンの片隅にあるゲームたちにも、再び光を当ててあげてください。
（沖縄県　元永直人君Ⓕ）
★ちょっと前のゲームに再会したけど操作方法を忘れてしまった、攻略法を聞きたい、そんな疑問が生じた際には、迷わず「なんですか」に投書だー！きっとC・LAN先生が救いの手を差し伸べてくれるぞー!…。

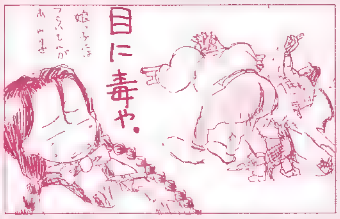


⬆本誌を切り抜いた罰として、もう一冊購入。㉔

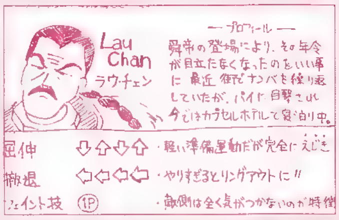
今、爆熱するのは! つっこみ三昧

この前、函館のゲーセンで「ウルトラ警備隊」をやったら、ショットのボタンが接触不良だった。店のオバさんに言ったら、「ほかので遊んでて」って50円玉を渡された。
誰か呼ぶのかと思ってたら、奥からハンダごてを持って来て、自分で直してしまった。
俺オバサンをなめてた。ゴメン。オバサン、イカスぜっ!!
（北海道　大作君Ⓖ）
★職人だぜ。仕事師は外見では判断できねぇからにゃ。

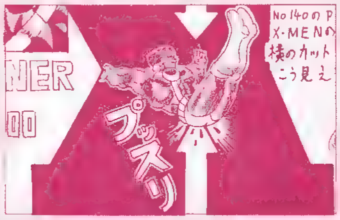
ぷよまん食べた。味はまあまあよかった。色がついていたらもっとよかったのにと思った。
（香川県　るう君Ⓗ）
★色つき？そりゃーかなりキツいかもよ…。



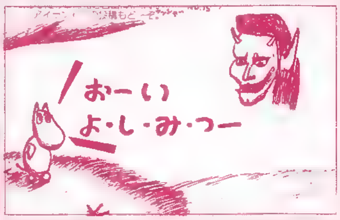
⬆チビッコにはモリ子さんも目に毒だよね。㉕



⬆君もバーチャのオリジナル技を作ろう！㉖



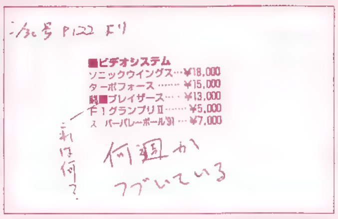
⬆うわーお。㉗



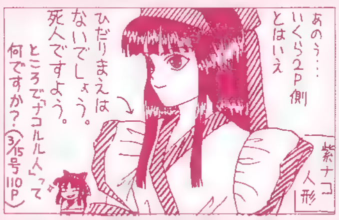
⬆なぜ？㉘



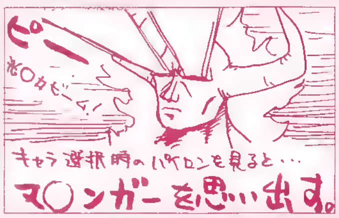
⬆ハンターのキャラの中で一番怖いです。㉙



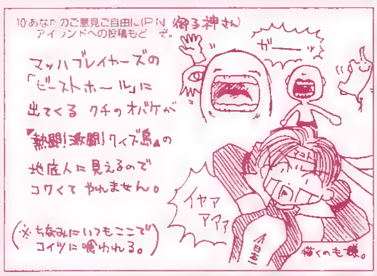
⬆「拽」というムズかしい漢字が入ります。㉚



⬆ゾンビー梅か？㉛



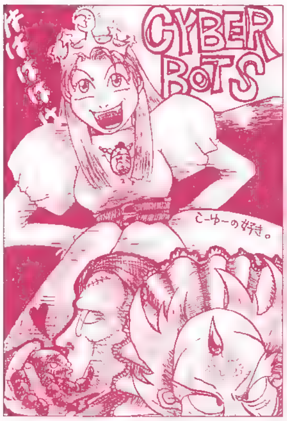
⬆音は「ッツピー」だよね。㉜



⬆あの地底人はマジヤバ。いやホントに。㉝

燃えよ青春!!





⬆(大阪府　暁さん⑥)
★デビロット姫ポイント高いよね。プレイヤーキャラならよかったのにッ!



⬆(東京都　森田咲子さん⑦)
★呪われし血の元凶よ、我が手で滅殺せよ!



⬆(千葉県　氷露君⑧)
★失楽園に、たった一人の希望の光。

時代を超えて燃え上がれー!

☆私の日課は学校が引けたら、まず速攻で最寄りのショッピングセンターの屋上に向かうこと。

そこに待っているのは!なぜか知らないけどいきなり入荷された「A-JAX」(コナミの変則3D縦シュー。87年製)なのだ。

私自身は今まであまりシューティングをプレイしてなかったのだが、何げなくコインを入れたこのゲームに…このゲームに無茶苦茶ハマってしまったぁぁ!

何ぶん8年前のゲームゆえ、ゲーメストの攻略に頼るわけにもいかず、悪戦苦闘しながら少しずつ先に進む毎日…。

友人たちがバーチャ2で騒いでいるのを横目に、黙々と一人でA-JAXに燃える私。

もはや私の放課後にA-JAXは欠かせないものとなっています。学校での掃除の時間などにも、A-JAXのBGMを無意識に口ずさんでたりして、かなり病気じゃないでしょうか(笑)。

A-JAXが出たのは8年前らしいですが、私にとってはまるっきりのニューゲーム。こんなに素晴らしいゲームがあったなら、何でもっと前からゲームをやってなかったのー!女子高生にここまで想わせるとは罪なゲ・エ・ム♡

そのゲームコーナーは結構人の入りがいいのですが、なぜかA-JAXはいつも空いているのです。よって、ほとんどその台は私専用台なのだぁ!…でもなんでみんなプレイしないんだろーなー。

とにかく、A-JAXはゲームの内容もテンポはいいし、敵ボスの攻撃も多彩でユニーク。それに何と言っても曲がいい!CD欲しいなぁ(㊙アルファのヤツは廃盤だけど、キングから出ているA-JAXはまだ手に入るかな?)。

春休みに入ったら毎日ゲームコーナーに通って(ほかにすることないのかー)、目指すはA-JAX1コインクリア!…その前にA-JAXがなくなりませんよーに。

(福岡県　箱崎やまみさんⒽ)
★むをっーまたA-JAXとは熱いゲームに燃えておるな。多分、現役女子高生でハマっているのは君一人だろーて。

頑張れ地方ゲーマーきっと明日は明るいぞ

つくづく大都市に住んでる人がうらやましい。店が多いので自分のやりたいゲームはすぐ入るだろうし。

私の住んでいる所は田舎だが、一応ゲーセンはある。格闘モノはすぐに入るので、格闘好きの人はいいだろう。しかし私はあまり格闘モノは好きではなく、シューティングが好きだ。

でもシューティングの新作は全然入らない。具体的に言うと、ダライアス外伝とガンバードは半年後に入荷、雷電DXはまだ入ってない。

毎日好きなゲームができる人がうらやましい…。基板買う金なんてないしなぁ…。

(広島県　石原憲一郎君①)
★これぞ地方ゲーマーの叫びだーやりたいゲームがあっても近くのゲーセンでは入荷してくれない、ゲーメストの紹介を指をくわえて見てなければならないというこの切なさ。

好きなゲームをいつでもできて当たり前…その当たり前のことに、私も憧れてました。



➡(神奈川県　香彩あられさん⑨)
…つぶらな瞳が罪。

かってに新企画
オレって「ニュータイプ」じゃんとか思うとき。

	ニュータイプ値
1.さばかれてノーダメージだったとき。(ヴァンパイア)	「68」
2.ジェノサイドバルカン当てたとき。(ヴァンパイアハンター)	「60」
3.先読み対空ロケットパンチがズバリ当たったとき。(X-MEN)	「50」
4.ハイパーX使用中のスパイラルを投げたとき。(X-MEN)	「65」
5.真空波動重ねられて、リバーサルクレイジーバッファローで返したとき。(スーパーストⅡX)	「70」
6.レッドアリーマーを命中率100%で倒したとき。(大魔界村)	「85」
7.イカをノーダメージ、ノーボンバーで倒したとき。(ダライアス外伝)	「80」
8.初めに空白地をとりに行って、3問連続不正解でゲームオーバーになったとき(泣)。(クイズ殿様2)	「90」
9.スプラッシュくらってダウン攻撃をよけたとき。(バーチャ2)	「95」
10.相手が自分からリングアウト(故意に落ちたわけではない)した瞬間に、ⓅⓀⒼボタン同時押ししているとき。(バーチャ2)	「120」

~なんかカプコンにかたよってますけど、全く気のせいです。なぜ大魔界村?とか思うかもしれませんが、半年ぐらい前まであったんだもん。
(埼玉県　のりしを君Ⓖ)
★ワーヒー2、ハンゾウの忍者レッグラリアットでKOしたとき。　「140」

こちらこだわり派



「ツインビーヤッホー」ときたからにゃ、次回作は「ツインビーおとぎの国で大暴走!たまやー!!」あたり…だろうか。
「かぎやー」かもしれない。
（千葉県　MEW君Ⓙ）

オマケ演出にひとこと言わせて

多分に独りよがりな意見なのかもしれないが、最近いいゲームにもかかわらず、余計なオマケで世界観をブチ壊しかねないと思われるものにひとこと言いたい。

X－MENと真サムライスピリッツ、どちらも傑作格闘ゲームであるが、X－MENでは豪鬼が、真サムライスピリッツではぬいぐるみが、世界観を壊しているような気がするのだがどうだろうか。

どちらも開発者の遊びで、ユーザー側が単なるオマケとして受け取ってもらえればいいと思われたのだろうが、自分はなかなか入っていけない。

まずX－MENであるが、なぜ豪鬼という疑問を大きく感じる。X－MENの世界と雰囲気にそぐわないのはもちろんのこと、オマケにつけるなら日米双方で知名度の高いスパイダーマンあたりならよかったと思う（そんな容量があるならガンビットを出してほしかった（泣））。

まだカプコンの顔であると我慢しても、乱入できるわ強いわで、豪鬼VS豪鬼では、何のゲームか分からないとくらあ。単なるオマケならば、プレイヤーが使えないようにするか、家庭用コンシューマ機に移植したときにでもつければいいと思う。

真サムライスピリッツのヌイグルミも、対戦をしらけさせているような気がする。

斬り合う、一瞬でも気が抜けないせめぎ合いが楽しいゲームにあって、回避技として有効だからとはいえ、ヌイグルミになられると気が一気に抜けてしまいます。

ただ、かわいいとか思えばいいのかもしれないが、100円入れて対戦しているほうとしては、気分が大切だというのをもう少し分かってほしい。

（東京都　安藤賢山君Ⓚ）

★こういう隠しフィーチャーには、読者のみんな各自意見を持ってると思うけど、やっぱり「世界観にそぐわぬ演出」には、辛い意見が多々聞かれますね。ゲームの中でのサービス精神も、アプローチの仕方が大切、ってことですか。

シューター初心者よ現状に不満はないか？

近ごろのシューティングゲームって、ホント難しいですよね。

最近では戦国エース系や魔法大作戦系、雷電系、果ては「初心者門前払い」のダラ外まで、一体この業界はシューターを育てる気があるのか、はなはだ疑問です。

かといって、ビギナーモード採用のグラⅢや親切設計のパロシリーズが易しかったと言えば、やはり…。

なぜ最近のシューティングゲームはこんなにも難しくなってしまったのだろう？確かに、ゼビウスのように4時間も5時間も遊ばれたらたまらないのもわかるが、だからって「一度最弱装備になったらハイそこまで」ってなシューティングゲームばかりでよいのだろうか（その点、ウルトラ警備隊は実に遊びやすい）。

ストⅡ以来、アーケードゲームで幅をきかせているのは、対戦格闘ばかりです。対戦格闘から入ったゲーマーも沢山います。そういった人たちがシューティングゲームに目もくれないのは、ある意味当然なのかもしれません。

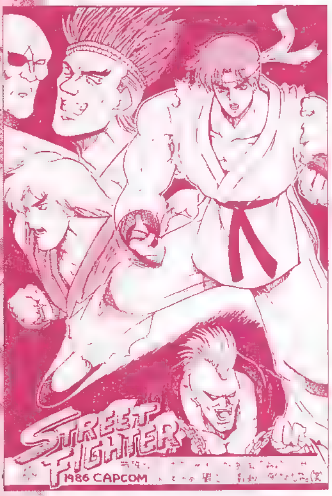
ある人は撃ち込みがシューティングの命と言うでしょう。ある人は弾避けと言うでしょう。でもそれは、極めた人の言い分です。初めての人にはできないことだらけです。

私が思うに、歴代シューティングの中で一番難度のバランスがとれていたのは「オーダイン」だと思うのですが、いかがなものでしょうか？

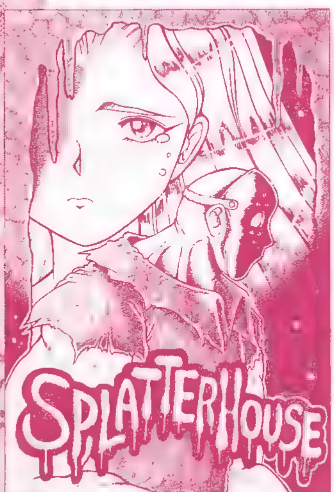
（神奈川県　大留健一君Ⓛ）

★シューティングゲームで大事なコトって言えば、とにかく地道に回数を重ねて、研究を繰り返すことなのよね。

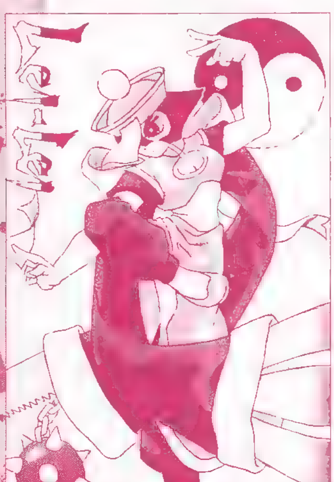
難易度にかかわらず、初心者も思わずコインをつぎ込んでしまう…そんな継続意欲をもたせるシューティングこそ、幅広くシューターを育てていくゲームだと確信してます。



⬆（大阪府　ＭＩＮＯＹＡ君⑩）
★うおおーっ!!ついにバーディが帰ってきたぜ!! みんなも嬉しいっしょ!?（そう?）

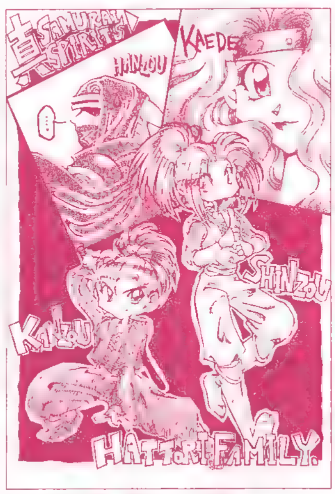


⬆（大阪府　ＡＫＤ君⑪）
★血の涙は、永遠に癒やされることはなく…。


⬆（神奈川県　レテキュリアン君⑫）
★私も先日からレイレイやり始めました。許してくれザベ公！～。



⬆（千葉県　漂流貴族君⑬）
★ブレザーでタイマン張れるのは、世界広しといえどもこの娘だけだー。



⬆（神奈川県　藤丸Ｊ「君⑭）
★服部一家物語なるゲームを作ってはくれまいかＳＮＫの。

大ピンチ!! 超芸魂（校正中）



➡（山口県　林崎めぐみさん）

小鉄伝説3
〜ROAD TO THE FINAL DESTROY〜

小鉄事件…それはアイランドの長い歴史に燦然と輝く、驚激衝撃笑激の大惨事。

未だに解決を見ず、そして読者の追及が激しい昨今の現状を顧みて、3度世に問う衝撃の問題コーナー今回は、「小鉄事件」の事の顛末、その事件経過をドキュメントで語ろう。

94年・1月

メストNo.107のアイランドにて、以前に採用した読者の作品が、手違いで再び載ってしまう。

94年・3月上旬

メストNo.1−1−1にて、読者のCYC君から寄せられた、前述のミスの指摘が載る。

田渕健康、その場にて「今度こんなミスをしたら、小鉄のコスプレして謝ります」と公言（たまたまその部分の原稿を書いていたときに、コナミのダダンダーンの広告が目に入ったのだ）。

しかし、「しばらくこんな大きなミスはしないだろう」と自分を戒めたにも拘わらず、同号にて「アイランド大賞用のエントリーナンバーをすべて付け忘れる」という不祥事が発覚。

舌の根も乾かぬうちに、不覚をとってしまった愚かな担当であった。

94年・3月下旬

アイランド投稿、並びに読者アンケートハガキにて、怒涛のように（マジで）、「小鉄やめろや!」の叱責の声が殺到。

あまりのアンケートハガキに「小鉄やれ」の言が多すぎて、アンケートハガキの本来の役目（読者の様々な意見を取り入れ、今後の雑誌構成に役立てる）に障害をきたしまくってるとして、加藤社長から「渕健何とかしてよ〜」との催促を受ける。

94年・4月

池袋の飲み屋にて、アイランドの前担当、栗原さんと共に「緊急小鉄対策会議」が開催される。

その際、「佐川急便作戦」や「3mの宇宙人作戦」などが立案されるか、栗原さんの「覚悟決めるしか（笑）」の一言で閉会される。トホホ。

94年・6月

アイランドにて、「小鉄に代わるコスプレで許してプリーズ」の募集をかけるが、集まったのは…「キャミィ」「舞」「こいつ」「アン」「レイチェル」「ナコルル」…などなど、他人事万歳といった無責任なハガキが山と来る。

94年・7月

田渕健康、長崎に帰郷するが、友人たちは彼に会うなり開口一番「よォ小鉄」の一言。友よさらば。

94年・8月

ゲーメスト杯・サムライスピリッツ大会が開催される。その際、会場にて読者諸氏から「小鉄まだっスか?」との催促を受けまくり。

94年・9月〜12月

夏に小鉄をやろうと思っていたが、時期を逃す。やっと読者の追及が小康状態になって、ホッとしていたのもつかの間。小学生から、「大人はウソつきだ」との手紙が来て、激しく罪悪感に悩まされる。

95年・1月

ゲーメスト大賞で「小鉄」の名が出たのが起爆剤となったのか、読者の追及が再燃。

95年・2月

大阪㋘屋に真サムビデオの解説に行った際、店内で客に囲まれ「小鉄まだっスか小鉄!」（みんな目がマジ）との催促を受ける。

さらに、「小鉄 or DIE」とのものものしい手紙が数通届き、怯えおののく担当。

95年・3月

田渕健康、ついに覚悟を完了する。男の意地をかけて、責任を取ることを決意!

そして、いよいよ次号では衝撃の重大発表!（予定）これは笑えるぞ（泣）。

⬇（京都府　村田真吾君⑰）
★いいんじゃないっスかね。





➡（千葉県　MON君⑯）
★ここには法も掟も、そして常識すらもッ…。



➡（静岡県　大仏和尚君⑮）
★初めからあの出題者たちは問題あるよな。

もう何ていうか アイヤーって感じ お手軽クリティカル!

今、サイバーコマンドにドップリです。やっと(およそ3カ月遅れ?)で近くのゲーセンが入荷してくれました!

初めてシートに座ってからというもの、ほとんどほかのゲームはやってない状態。金がなくなるまで、友人と一日中対戦をやっています。大型筐体ものでここまでハマったのはエアインフェルノ以来だ。

やっとサイコマがプレイできたので、今まで役に立たなかったゲーメストの攻略が、今では凄く役に立ってます。

グラフィック、臨場感はさすがナムコと思わせるでき。サイバースレッドでの教訓を生かしたバランスの取れたゲームだと思います。

これだけのゲームが、あまり出回らないとは惜しい限り。数が少ないのが大型筐体の宿命なのだろうけど、このゲームはぜひともすべてのゲーマーにプレイしてほしい!

(千葉県　岡野幸雄君Ⓜ)

★サイコマははっきり言って、近年のナムコ作品の中では出色のでき−とにかく、一度シートに座って操縦桿を握りたまえ。

パズルボブルを推す。このごろのタイトーの作品は一作一作しっかりした作りになっていて、とても遊びがいがある!

最近のタイトー作品によく見られる(?)「じっくり遊べる感」が、通信台でやる対戦格闘とはまるで違っているのだ。

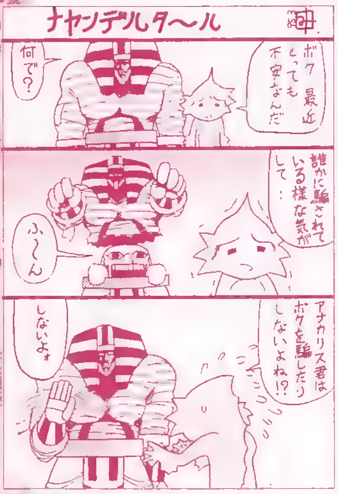
パズルボブルもそれは例外ではなく、プレイ後に感じる満足感、達成感は、久しく忘れていたものだった。

崩し、稼ぎの面白さ、これは今までになかったパズルゲームの新分野を開拓しているゲームだと思う。

このゲームに出会えたおかげで、久しぶりにゲーセン通いが面白くなりつつある。

(東京都　宮田一士君Ⓝ)

★シンフォニー、パズルボブルのチマッティ感こそ、大味ゲームに飽きた人の清涼剤であるッ。やったことのない人は、まだ残ってたら早速コインを入れれ。



(静岡県　みくに葵君⑯)
★気のせいです。



(長野県　バタンブラウン君⑲)
★意外といい奴だネ。



(高知県　ノンタン君⑳)
★欲ばり過ぎです。



(愛知県　マシュエル君㉑)
★くっ…死ぬほどシビアな世界だぜ…。



(神奈川県　モーケー君㉒)
★人の心のなんとうつろいやすいことよ。



(京都府　佳音さん㉓)
★モノホンっスか。

今月の歌心

「舜帝♡舜帝」
〜キャンディ♡キャンディのOPの替え歌で

アル中なんて　気にしないわ
ゆでだこだってだってだって　お気に入り
老酒　焼酎　だいすき
お酒のつまみも　だいすき
ワシは　ワシは　ワシは　舜帝
ひとりぼっちで飲むと　ちょっぴりさみしい
そんなとき　こうするの　鏡をみつめて
笑って　泣いて　怒って　舜帝
それじゃただのへべれけ
ねっ♡　舜帝　舜帝

(愛知県　ぺるるさん⓪)



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

▼買います

●ギャルズアイランド1とザ・ベストゲームを適価で買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②（〒306－04 茨城県猿島郡境町松岡町94－1 青木将希）

●ギャルズアイランド1を1万円以上で買います。売ってくださる方には＋αもあります。③（〒191 東京都日野市日野7758－7 神保成実）

●グラディウスIIIの攻略記事が載っているゲーメストNo.38、39、40を買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒419－01 静岡県田方郡函南町肥田552－8 原加寿巳）

●ハドソンの天外魔境IIポスター時計と東京都三鷹市のナコルルポスターをそれぞれ1万円程度で買います。まずはW葉書で連絡ください。②（〒651－12 兵庫県神戸市北区桂木2－14－16 大山修司）

●鉄拳のポスターを買います。希望価格明記のうえ葉書で連絡ください。③（〒178 東京都練馬区東大泉2－12－12－214 中牟田誠）

●「オリジナルサウンドオブグラディウス&沙羅曼蛇」のCDを買います。希望価格明記のうえ連絡ください。②（〒947 新潟県小千谷市千谷川4－6－1 上村直樹）

●餓狼伝説3のポスターを5千円程度で買います。希望価格明記のうえ80円切手同封で連絡ください。③（〒330 埼玉県大宮市深作2－31－25 福村園子）

▼売ります

●真侍魂の非売品カレンダー、KOF'94のポスター、侍魂のUFOキャッチャーの人形などを売ります。90円切手同封のうえ連絡ください。②（〒271 千葉県松戸市古ケ崎2467 三森英明）

●ヴァンパイア、VF2、真侍魂ポスター、コナミ'95卓上カレンダーなどを売ります。まずは80円切手同封にて連絡ください。②（〒347－01 埼玉県北埼玉郡騎西町大字外川54－155 畦上大輔）

●新旧ゲームグッズ（ポスター、ポップ、インストなど）、ゲーメストNo.1～最新号（ギャルアイ、ザ・ベストゲーム有）、その他ゲーム関係の本やCDなどを売ります。リストを送りますので80円切手同封のうえ連絡ください。③（〒747 山口県防府市華城中央1－11－36 岡村健）

●キリーク・ザ・ブラッドの初回出荷限定特典のミッションキットと闘神伝のジャンパーを売ります。希望価格明記のうえ封書で連絡ください。②（〒933 富山県高岡市美川町349－5 金平直人）

●MSX用ソフト、イーガ皇帝の逆襲、ガリウスの迷宮、メタルギア、悪魔城ドラキュラ、キャッスルエクセレント、バブルボブル、ハイドライド3を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。（〒010－14 秋田県秋田市御野場3－2－6 島田彰）

●NEO・GEO本体＋別売コントローラー×2＋龍虎＋龍虎2＋侍魂＋真侍魂＋餓狼SP＋KOF'94＋WH2＋メモリーカードを2万5千円以上で売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒179 東京都練馬区春日町2－4－8 酒井友樹）

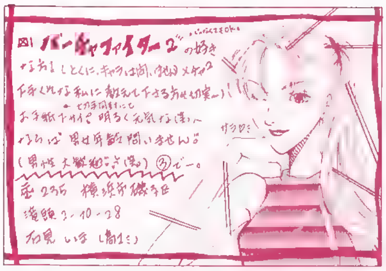
●NEO・GEO CD限定モデル＋コントローラープロ＋餓狼SP＋KOF'94＋真侍魂＋ソニックウィングス2＋WH2JETを6万円前後で売ります。希望価格明記のうえ連絡ください。②（〒560 大阪府豊中市上野東2－4－64 阪口賢一）

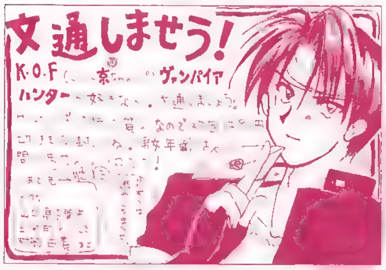
▼交換・その他

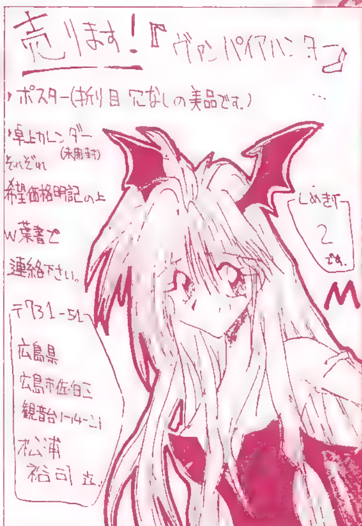
●こちらのPCエンジンDUO－R＋アーケードカードPRO＋RFユニット＋メモリーベース128＋ソフト数本（プリンセスメーカー、卒業IIなど）をNEO・GEO本体＋ソフト数本またはNEO・GEO CD本体と交換してください。まずはW葉書で連絡を。③（〒753 山口県山口市宮野下1632－16 徳永直紀）

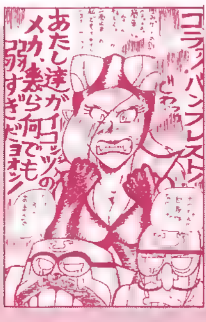
●こちらのNEO・GEO CD本体一式＋コントローラープロ＋真侍魂＋KOF'94＋餓狼SPをあなたのサターン＋バーチャファイター＋バーチャスティック＋ほかソフト2本と交換してください。③（〒648 和歌山県橋本市隅田町河瀬791－53 井阪裕也）

●KOF'94、真侍魂、豪血寺が好きなかた文通しましょう。年齢、性別問いません。初回のみ80円切手同封で。③（〒173 東京都板橋区向原3－7－C213 向井深雪）









お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1－11－4 新声社 ゲーメストアイランド係

映像・出版のポップ・アーティスト育成

代々木アニメーション学院®

社団法人 日本映画テレビ技術協会員 財団法人 日本視聴覚教育協会員 社団法人 日本漫画家協会員

代々木アニメーション学院
特別招聘最高顧問教授
多湖　輝（たご・あきら）



東京大学文学部心理学科卒業。同大学院修了。千葉大学名誉教授。コンピュータ・グラフィックス協議会評議委員。
心理学研究のかたわら豊富で斬新なアイデアで一世を風靡した超ベストセラー「頭の体操シリーズ」は累計1000万部を超え、全国のファンを魅了。その鋭い心理分析は企業経営者や管理職にも定評がある。著書は「企画力」「なぜいい考えが浮かばないのか」「発想力」「心理トリック」「言葉の心理作戦」「六十歳からの生き方」「雑談からの発想」など枚挙にいとまがない。

自分らしく 元気に

平成8年4月生募集中

自分の人生を自分らしく生きる――――この単純な生き方の原則を忘れてしまっている人がどれほど多いことでしょうか。

自分の好きなこと、自分が本当にやりたいこと、自分の一番得意なこと、自分の能力を大いに発揮できること、それらを自分の生涯の職業に結びつけていくことができれば、その人の人生は、最高に楽しく、最高に充実した輝かしいものになるはずです。そんな若者たちの素朴な夢をそのまま、実現させてくれる一つの学習の場が、代々木アニメーション学院だといえるでしょう。

私は長年大学の教師をして、まるでやる気のない学生にたくさん接してきました。これは、もちろん大学側にも責任のあることですが、やはり学生諸君のなかに、自分の意志というよりは、親や周囲の人に言われて、なんとなく大学へ来ている人が多いからだと思います。

なんてもったいないことでしょうか。たった一回きりの、しかも、限られた時間しか与えられていない人生を、他人にふりまわされて生きるなんて。

私は能力のある若者が自分の力を信じて新しい世界にチャレンジしていかれることを心から願っております。

代々木アニメーション学院のカリキュラムは人類の新しい文化を創造し、文字通り未来を拓くすばらしいものばかりです。だから、先生方も、情熱をもって教えられます。生徒も、熱中して思う存分学ぶことができるんだと思います。どうか、ご自分の人生を大切にして、新しい時代を元気よく生き抜いていってください。

多湖輝

■設置学科

マンガ・コミックプロ養成科	1年
SFX特撮科	2年
仕上げアート科	1年
アニメ制作科	1年
背景美術科	1年
アニメ・AVオペレーター科	2年
声優タレント科	1年
コンピュータ・アニメ・ゲーム科	2年
アニメーター科	2年
ビジュアル・イラスト科	2年
ジュニア・ノベルズ科	1年

- 全日制（月〜金）
- 入学資格・義務教育卒業以上の男女・年齢、経験不問
- 新聞奨学生・入学ローン、銀行ローンあり
- 一般共同寮・アパートあっせん



「マクロス7」代々木アニメーション学院提供

就職デビュー率
95.83%（平成7年3月卒業平均）の実績教育

全校・全科の入学生は、希望者全員が格安で学院専用寮に入って、効率学習・高率就職を実現しています。

上京（又は他地域）就職者は卒業後、就職地域にある学院専用寮に格安居住できます。

エグゼクティブ・プロデューサーに
細野晴臣 氏を迎えて
新講座を開設（平成8年4月）

♪ミュージック・ビジネス科（2年）
ミュージック・アーティスト科（2年）



細野晴臣先生

入学案内書セット無料進呈

無料 一日体験入学　無料参加 学院説明会

特典　特待生・学習援助金　無料自由選択講座　著作料（出演料）配当　海外研修（費用学院負担 選抜制）

（案内書・無料体験の申込み）
ハガキに、①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科⑦「案内書」又は「体験」と明記して下記へ。

お問い合わせ　〒151東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-5
フリーダイヤル 0120-149-581 意欲一杯（イヨク イッパイ）

無料一日体験入学日程

東京校	原宿校	八王子校	大阪校	名古屋校
6月18日(日) 7月16日(日) 8月2日(水)	6月4日(日) 6月18日(日) 7月16日(日)	6月18日(日) 7月16日(日) 8月2日(水)	6月25日(日) 7月23日(日) 8月20日(日)	6月25日(日) 7月23日(日) 8月20日(日)
福岡校	**仙台校**	**ひがし校**	**札幌校**	**広島校**
7月2日(日) 8月1日(火) 9月23日(祝)	7月2日(日) 8月17日(木) 9月3日(日)	7月16日(日) 8月2日(水) 8月27日(日)	7月9日(日) 8月18日(金) 9月10日(日)	7月9日(日) 8月25日(金) 9月24日(日)

全国縦断学院説明会日程（無料）

旭川市	盛岡市	郡山市	新潟市	長野市
8月2日(水)	7月30日(日)	7月31日(月)	8月1日(火)	7月16日(日)
宇都宮市	**千葉市**	**静岡市**	**京都市**	**和歌山市**
8月18日(金)	7月2日(日)	7月30日(日)	8月28日(月)	7月2日(日)
岡山市	**松山市**	**高松市**	**宮崎市**	**鹿児島市**
8月29日(火)	7月30日(日)	9月17日(日)	7月30日(日)	7月16日(日)

■東京（本部）校 ■東京ひがし校 ■大阪校 ■名古屋校 ■福岡校 ■仙台校 ■札幌校 ■広島校 ■原宿声優スタジオ ■八王子特撮ステージ

無料オーディション 全国開催決定
新人声優・才能発見!!

大阪8月　名古屋9月　東京10月　札幌11月

デビュー・プロダクション所属96%（声優タレント科平均）の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-5代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ



長き戦いへの序曲

サイバーボッツ〜フルメタルマッドネス

CYBERBOTS FULLMETAL MADNESS

稼動中の、超期待作サイバーボッツ!!
今回は出撃に備えて、必殺技コマンドを大公開だ!!

担当：トロッコ重工

操縦こそ王道！ これが魂のVA操縦

まず最初に言っておこう。ズバリVA（ヴァリアントアーマー）操作の神髄は、「ブーストボタンを自分のモノにできるか！」にある。

とにかくこのブーストボタンは、戦闘中にあらゆる局面で活用することになるのだよ。移動手段、攻撃補助、回避防御行動と、ブーストボタンは戦闘を有利に進める上で、VA戦には絶対に欠かせないぞ。

とりあえず、具体的なブーストボタンの使い方をレクチャーしていくから、心して読んでくれい！

ブースト操縦術其の壱 地上戦を制すのだ！

自機が地上にいる場合、ブーストボタンはレバーとの組み合わせで「ダッシュボタン」と化す。

通常、ダッシュは進行方向にレバーをチョンチョンと2回入れることにより実行できる（この地上ダッシュ時にも、ブーストメーターは減少する）。



これが地上ダッシュね。ダッシュ攻撃も機体ごとに違うぞ。

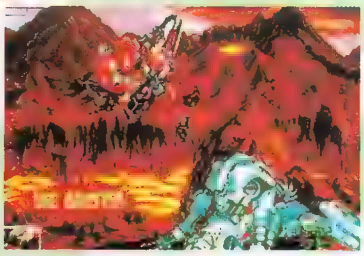
だが、このブーストボタンを使えば、任意の方向にレバーを入れてボタンを押すだけで、簡単にダッシュができるのだ。とっさにダッシュしたいときなどに、このブーストボタンダッシュを使おう。

ブースト操縦術其の弐 ブースト噴射で受け身せよ…

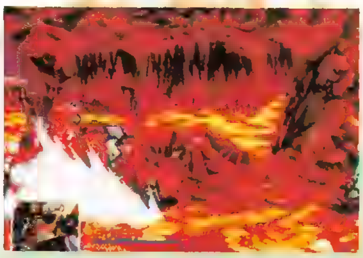
うわっ！相手に投げられた！されど怯むな、そんなときには落ち着いて、ブースト噴射で受け身をとるべし！

ブーストボタンで受け身とは何ぞや？…うむ、説明せねばなるまい、このブーストボタンの秘密を！

…自機が相手に投げられた際、地面に叩きつけられる直前に、タイミングよくブーストボタンを押すべし！これが成功すると、自機はブーストを噴射して態勢を立て直すのだ。



投げられても…、



タイミングよく受け身!!後ろのブースト噴射がわかるかな？

この行動を取ることによって、投げのダメージを軽減できる上、VAが転倒して「追い打ち」を受けることもない！「受け身」はまさにVA乗りの必修事項である！

さらに、「受け身」を取れるのは、投げられた時だけではない。「足払い攻撃」などで、自機が転倒するような攻撃をくらった際にも受け身を取ることによって、軽やかに態勢を立て直すことができるのである。

ブースト噴射で受け身をとることにより、防御→攻撃の移行がリズミカルに行える。これはマスターするしかない！

コツなどとしては、受け身の際に『うおおーっ、ワシャあ受け身をとるんじゃああ！』なぞと心の中で叫びつつ、ブーストボタンを押すことだ。受け身のタイミングを掴むのは、「見切り」と「気合」が重要である。

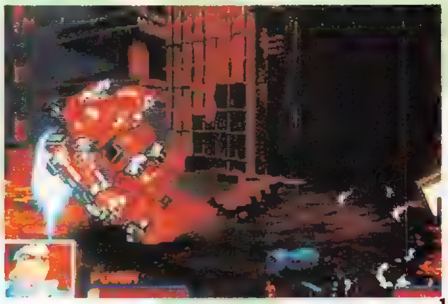
ブースト操縦術其の参 起き上がりで逆襲せよ！

不覚にも転ばされてしまった！そんなときこそ平常心を保ちつつ、再び立ち上がって相手に一撃くらわすべし！

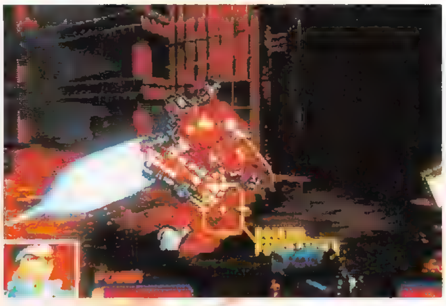
そこで活躍するのが、この移動起き上がりだ。

転ばされて起き上がるとき、レバーを任意の方向に入れて起き上がると「移動起き上がり」ができるのだ。

何もボタンを押さなければ自機はその場で起き上がるが、レバーを入れつつ起き上がると、あらあら不思議、ブーストを噴かして移動しつつ、起き上がれるってワケだネ。



転ばされても…、



ブーストで移動して大逆襲だぜ!!武器を重ねられても安心!!

例えば、前方に移動しつつ起き上がりたいときには、レバーを前に入れておけばオッケーなのでーす。

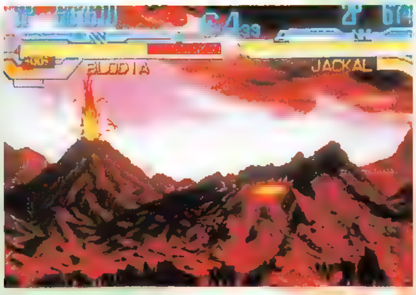
もちろん、移動して完全に起き上がるまでは自機は無敵である。これで起き上がりに技を重ねられても、スルリと抜けて安全に反撃可能となるのだ。

移動起き上がりの用法・感覚としては、X-MENやヴァンパイアハンターのそれと同様のものと考えてもらってかまわないぞ。

ブースト操術其の四 空中制御をモノにせよ!

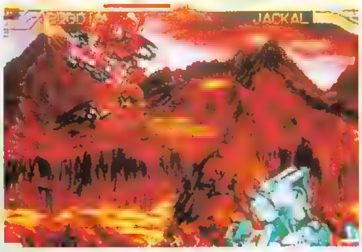
そしてブーストボタンの最大の特徴と言えば、「空中での自機制御」が挙げられる。

これは、一度空中にジャンプした後、再びブーストボタンを押すことにより、自機を任意のままに空中で動かすことができるのだ。レバーとブーストボタンの組み合わせで、様々な行動をとることが可能だぞ。



画面外で浮遊し続けることも可。

例えば、垂直ジャンプした後、レバーを上に入れっぱなしにしてブーストボタンを押



空中を駆けるブロディアの図。ブーストメーターには十分注意だ。

し続けると、一気に急上昇をかけることができる。同様に、空中で左右にレバーを入れてブーストボタンで、空中ダッシュもOK。

ジャンプした後、レバーニュートラル状態でブーストボタンをチョンチョンと押していると、空中浮遊していることも可能だ。

この応用として、空中で2段、3段ジャンプ、相手の背後に回り込むような大ジャンプなども実行可能。

とにかく、空中で「移動したい方向」にレバーを入れて、しかる後にブーストボタンを押せば、自由自在に空中を飛び回ることができるってわけ。

しかし、ここで注意すべきことが一つ。それは、エネルギーゲージの横にある「ブーストゲージ」だ。

これは「あとどれだけブーストボタンを使えるか」ということを表示したメーターで、空中ではブーストボタンを押した回数、押した時間によって、どんどん減少していく。

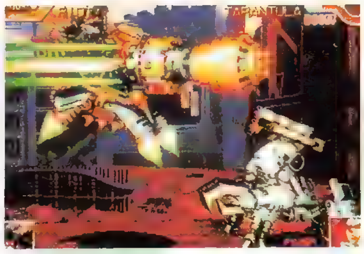
当然、空中でブーストゲージがゼロになったら、再行動は不可能。落下するのみである。しかし、ブーストゲージは、地面に着地するとすぐに回復するので、間髪入れずにジャンプして、再びブーストを使うことも可能だ。

ブーストゲージのグラフィックは、ブロディア系、レプトス系、フォーディ系、ガルディン系の4つの基本形で違っているが、実際のブースト使用回数性能は、レッグパーツによって差が出てくる。

当然、ブースト性能が優秀なのは、ターボジェッツを装備している機種（ライアット、キラービー）で、こ奴らはズバ抜けて空中戦が強い。

反対に、ブースト使用回数に難があるのが、キャタピラを実装したトレッズパーツ系（ソードマン、ライトニングなど）と、ガルディン系全般。

空中を自由に飛び回りたいパイロットは、ブースト性能で自機を決めるとよいだろう。



ターボジェッツはブーストNo.1!!ずーっと空中を飛んでいられるぞ。

いよいよ実戦編 パワーチャージ講座

「ギガクラッシュ」を使うには、画面下のパワーゲージを満タンにしなければならない。そこで、今回はパワーを溜める色々な方法を教えよう。

まず、A1ボタン、A2ボタンを同時に押すことによってのパワーチャージ。



このときに攻撃されたらヤバイのよ。

これは、手軽にパワーを溜められて便利なのだが、このパワーチャージのグラフィックが出ている時に攻撃を受けると、確実にアームパーツがもげてしまうのだ。

A1、A2でパワーを溜めるときには、周囲に十分注意を払っていただきたい。

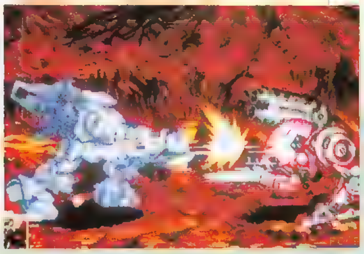
あと、相手に攻撃を当てて（技の空振りではダメ）徐々にパワーをチャージすることが可能である。

そして、パワーが溜まりきった瞬間、オレのVAが光って唸り出す！（注：光るけど


ガードしてもゲージは溜まるぞ。

唸らない）。この輝きは一定時間持続し、この光っている間は自機の攻撃力がちょっとばかし上がるのだ。

この輝きが収まっても、パ


この光っている間だけ、攻撃力UP!!

ワーゲージは充填されたままで、いつでもギガクラッシュを使うことは可能だ。

今、必殺のギガクラッシュ講座!

さて、無事にパワーはチャージできたが、いまいちギガクラッシュの使い方が分からない。そんな貴公に朗報だ。

とりあえず、ギガクラッシュの使い方としては…、

①接近戦でおもむろに使う。
②とっさの対空に使う。
③削りに使う。
④追い打ちに使う。

このうち、①と②は、「当たってくれたらラッキー」レベルで、あまり有益な使い方とは言えまい。でもギガクラッシュは全般的に射程が短いので、これが確実な使い方と言えば確実ではあるな。

③は安定しているが、使う場面は限定されてしまう。と、なると…④の追い打ち、これはどうか?

相手を投げなどで転ばした後、素早く接近してギガクラッシュを使う―するとどうだ、追い打ち効果抜群でかなりのダメージを与えることができるじゃありませんか！



うおりゃー!!倒れているボンクラにはギガクラッシュで追い打ちじゃー!!

つー訳で、ギガクラッシュが溜まったら、ムダに使わずに、追い打ちなどで確実にダメージを与えてやろう。

もう一つのギガクラッシュ サイバーEX

パワーがチャージされている時はギガクラッシュのほかに、↓↘→↓↘→+A1か、A2で、サイバーEXと呼ばれるド派手な必殺技が炸裂する。

この技は、確実にヒットすればどれも大ダメージなのだが、いかんせんどの技もリーチが短い上に見切られやすい。

中には、ソードマン、キラービー、サイクロンのように、安定して削れるEXもあるのだが、たいていのキャラは「ただ技をガードされて（技のモーションを出して）それで終わり」となってしまうのがオチだ。

サイバーEXについては現在鋭意考察中なので、実用的な使用法が分かったら、逐次誌面に載せていくぞ。



サイバーEX発動!!

BX-02 ブロディア

主人公VAとも言うべきカッコ良さを誇るブロディア。シルエットが最も人間に近いおかげで、必殺技、通常技は、なじみやすいものが多い。
まず大半の人間が「オレは最初にブロディアを使うぜー」と思っているかもしれないが、それははっきり言って大正解だ。
まず、このブロディアでサイバーボッツの操作感覚に慣れてから、他のVAを使うとよかろう。
入門者用としても最適な機体だが、さらに極めていけば、強力無比なVAとしてのレスポンスを全開にできるはず。

ガトリングロッド
⬇⬋⬅+アタック



腕からパイルバンカーを突き出しながら前進するぞ。

フルメタルチャージ
➡⬇⬊+アタック



通称、ブロディア昇龍。無敵対空技である。

ブレイクシャフト
⬅⬋⬇⬊➡+アタック



腕から突き出したシャフトで、相手を串刺しにして、空中に持ち上げてダメージを与えるカッチョ良い技。

ダイレクトプレス
敵の近くで➡⬊+アタック2
(投げ技)



サイバーEX
(プラネットスマッシャー)
⬇⬊➡⬇⬊➡+アタック

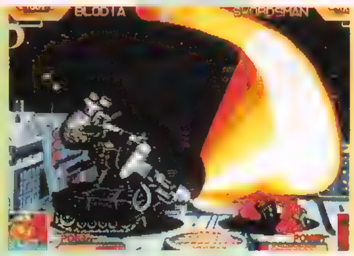


相手におもむろに突進し、パンチキックをボコボコに叩き込んだ挙句、フルメタルチャージでトドメを刺すぞ。

BX-04S B・ソードマン

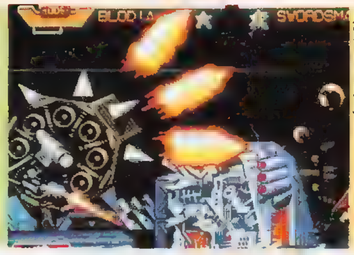
一見、戦車タイプで機動力は低そうだが、実際に機動力は低い。
しかし、ソードマンの最大の特徴は、その有無を言わせぬ攻撃力にある。
自分からはなかなか攻めに行けないものの、ウェポンの電磁ネットディスペンサーを展開させることにより、相手の行動を封じ込むことができる。
この電磁ネットディスペンサーと、いかに連携を取って攻めに転じるかが、ソードマン最大の課題である。
強力な飛び道具を持っており、ロングレンジ、ショートレンジ共に、不得手なく戦える機体と言えよう。

スレイソード
➡⬊⬇⬋⬅+アタック



巨大なビームソードを振り下ろす。何ともスゴげな技。

フォトンスプラッシュ
⬅⬇⬋+アタック
(空中でも可)



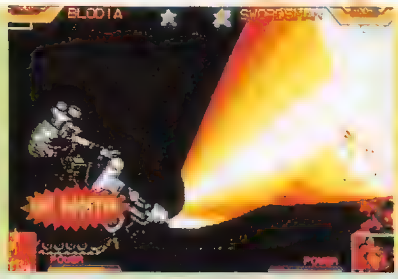
変形して、光状の飛び道具を打ち出す技。ボタンによって発射される物体の形状が変わるぞ。

G・プレッシャー
⬇⬊➡+アタック



キャタピラで押し潰す、何とも力任せな技。

サイバーEX
(クレセントトルネード)
⬇⬊➡⬇⬊➡+アタック



ビームソードを連続して振り下ろすぞ。

BX-07R B・ライアット

その下半身に装着したターボジェッツのパワーのおかげで、抜群の機動力を誇る機体、それがB・ライアットだ。
全キャラ中唯一「ロケットアーム」を実装しており、その腕から繰り出される数々の荒技は、並み居るVAたちを圧倒するであろう。
機動力を生かして攻めたり、ドリルに変形してトリッキーに攻めたりと、変幻自在に空陸地中と、縦横無尽に駆け回れるぞ。
ウェポンのバルカンキャノンは、レバー操作で射撃方向を調整できるぞ。これとブーストボタンを巧みに組み合わせて、無敵の空中戦を展開できる。

ダイナブロウ
⬇⬊➡+アタック
(空中でも可)



腕を突き出して、相手をド突き回す技だ。一回ヒットすれば連続して当たるぞ。

デスボルト
➡⬊⬇⬋⬅+アタック



自機の前後に強力な電流を流すぞ。しゃがみガード不可だよ。

ライアットストライク
➡⬇⬊+アタック
(空中でも可)



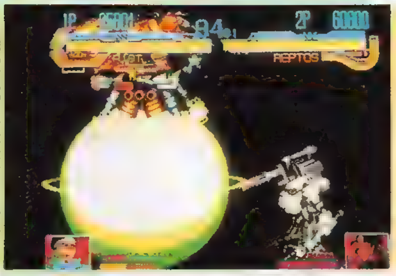
ドリルに変形して、地中に潜って攻撃する技。ボタンにより潜地距離が変わるぞ。

シャイニングアーム
敵の近くで⬅⬇⬋+アタック



もはや語るまい。見た通りの技だ。

サイバーEX
(グラビトンフィールド)
⬇⬊➡⬇⬊➡+アタック



自機の下部に巨大なエネルギーボールを発生させ、敵に突っ込むスゴい技。

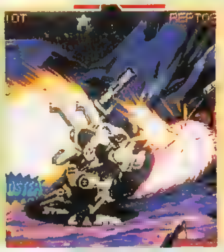
空を、海を、時を越えて…
今ここに最新ゲーム参上!!

RF-004 レプトス

前作のパワード ギアでも人気機種だったレプトス。今回もその軽快な攻めは健在だ。必殺技にも衛星レーザー照射攻撃や、豪華絢爛な突進技など、個性的なイカス技が揃っているぞ。

肩に装備しているレーザーキャノンは、相手の攻撃を封じ込め、スキあらばダメージを与えることが可能という、なかなか優秀なウェポンだ。

空中投げも持っている特殊な機体で、使いこなせればなかなか強力なVAになるのではないだろうか。



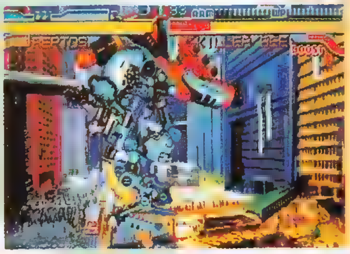
バイオレンスウインド
⬅⬋⬇⬊➡+アタック
ブースト全開で敵に突進し、天高く相手をはじき跳ばす技。A2ボタンだと往復するぞ。



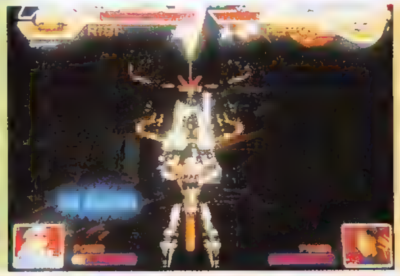
サテライトフォース
⬇⬋⬅+アタックかアタック同時
上空から衛星レーザーを照射するスゴイ技。



リスキーネイル
➡⬇⬊+アタック
腕に内蔵されている、特殊貫通兵器（パイルバンカー）。



フェイタリティダンク
敵の近くで⬇⬇+アタック



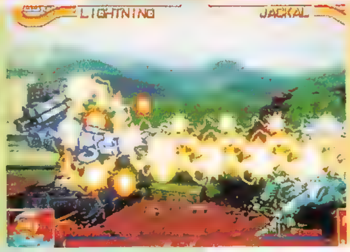
サイバーEX
（フルバーニアンハリケーン）
⬇⬊➡⬇⬊➡+アタック
バイオレンスウインドで連続的に跳ね上げて、トドメはギガクラッシュでシメる技。最大級にカッコいい。

RF-009 R・ライトニング

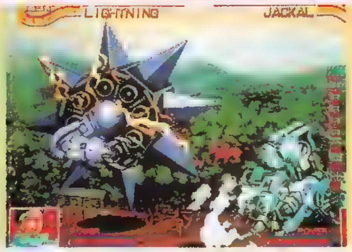
腕につけているチェーンスパークからは常に電流がほとばしっており、メインの戦法も、このチェーンスパークをうまく応用したものとなる。

通常攻撃もリーチの長い電流攻撃なので、相手を容易に近づけさせないぞ。

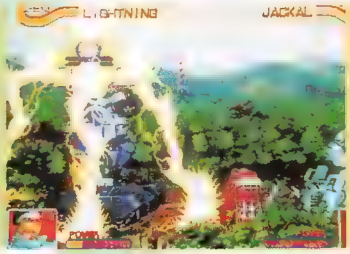
誘導ミサイルは射程は短いが、自機の周りに弾幕を張れるという便利なモノ。攻撃にはあまり向かないが、飛んでくるホーミングミサイルを叩き落としたりと、守りの面で非常に心強い。



スパークルレーザー
⬇⬊➡+アタック
ボタンで電流放電角度が変わるぞ。



ローリングギア
⬇ため⬆+アタック
（空中でも可）
全身スパイクに変形して、相手に大突進。



サンダーレイン
⬇⬇+アタック
自機の周りを電流で覆うぞ。これでディフェンスは完璧だ。



サイバーEX
（サンダーツェイキング）
⬇⬊➡⬇⬊➡+アタック
チェーンスパークから巨大な電磁弾を撃ち出すスゲエ技。でもガードされたら以上。

RF-027 R・ジャッカル

特筆すべきは、その腕から繰り出すヒートロッドの威力。リーチ、攻撃力、削り能力ともに、無茶苦茶優秀である。現時点では、最強のVAの一体であることは間違いないだろう。

優秀なのは地上戦だけかと思いきや、実は空中戦も強い。ビット、必殺技をからめた空中戦は、ブーストボタンをさらにうまく応用することにより、無敵の強さを発揮することであろう。

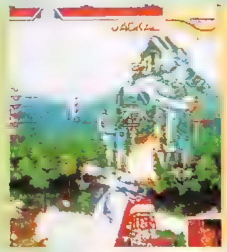
編集部の中にもファンが多いこの機体、完璧にモノにできれば死ぬほど強いぞー!



ディジーブーメラン
⬇⬋⬅+アタック
（空中でも可）
足を刃物のように回転させながら攻撃するぞ。



ヒートグラップル
⬇⬊➡+アタック
ヒートロッドを相手に巻きつけて、電流を流して大ダメージだ。



ジャッカルスタンプ
⬇ため⬆+アタック
相手にのしかかってダメージを与える。



レーザースクリーン
⬇⬊➡+ウェポン
➡⬇⬊+ウェポン
ビットからレーザーを照射して、弾幕を張るのだよ。



サイバーEX
（アソールトビッツ）
⬇⬊➡⬇⬊➡+アタックボタン
ヒートロッドを巻きつけて相手の動きを止めた後、無数のビットが襲いかかる豪華な技。

FZ-1100 フォーディ

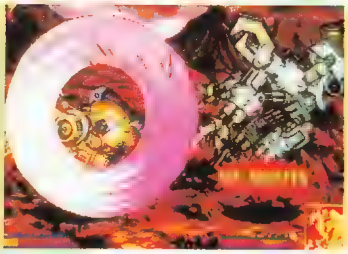
全キャラ中もっとも小さいフォーディだが、その攻撃力は侮れないものがあるぞ。レバー相手方向入れで攻撃することにより、わりとリーチの長い技も出せる上、丸まって攻撃する珍妙なダッシュ攻撃など、ひょっとしたらかなり強いんではないかと、現時点ではダークホース的存在として恐れられているVAだ。
ウェポンのホーミングミサイルも、敵に回したらかなりヤな感じ。さらにこのミサイルは、至近距離なら連射が効くのだ！ヨイ感じだ。

アイアンネイル
↓↘→+アタック



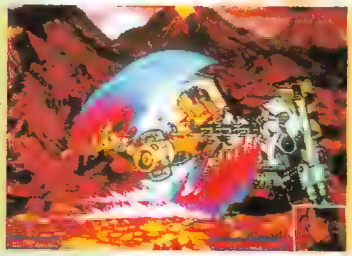
腕のパイルハンガーを突き出す技。中距離牽制には持ってこいである。

サンライズブレード
→↓↘+アタック



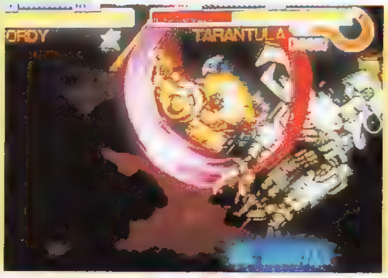
みんなの大好きな無敵対空技。スキは少なめで使えるよ。

スパイラルアンカー
←ため→+アタック



アンカーを打ち出して、相手を捕らえた後ゴリゴリと切り裂く技。アンカーを打ち出す間合いによっては、技が決まらないことがあるぞ。

サイバーEX
（ネビュラストリーム）
↓↘→↓↘→+アタック同時



連続サンライズブレードをブチかますぞ。

FZ-202 F.タランテラ

外観からして、クモを連想させるマシンである。
タランテラの最大の特徴は、あらゆる場所から相手を掴める強力なフォースクローにある。
自分が空中にいようが、相手が空中にいようがおかまいなし。ムンズと掴んでポイ捨てのしまくりである。
空中、地上、どちらからでも相手にプレッシャーをかけつつ攻められるので、超攻め野郎と化して襲いかかれ！

ライジングトルネード
前進 →↓↘+アタック
後退 ←↓↙+アタック



空中でグルグルと足を回転させて、相手に襲いかかるぞ。

タランテラスタンプ
↓ため↑+アタック



敵の頭上までカッ飛んでって、プレスをかまします。

パワードレッカー
↓↘→+アタックかアタック同時
ジャンプ中→↘↓+アタックかアタック同時



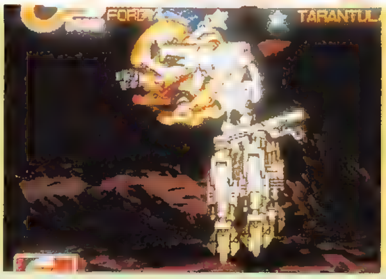
フォースクローで相手をムンズと掴むぞ。掴んだ後はポイ捨てだ。

サウザンドミサイル
パワードレッカーでつかんでから
↓↙←+アタック



掴んでいる最中に、頭部のミサイルポッドからミサイルを浴びせるのだ。

サイバーEX
（フォーリングデストロイ）
↓↘→↓↘→+アタック同時

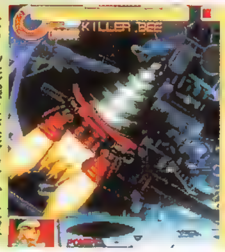


相手に躍りかかって、クローで掴んだ後にやみくもに振り回す技。射程が短いのが難。

FZ-900J F.キラービー

この機体もターボジェッツの機動性を生かした攻めと、ドリル可変によるトリッキーな攻めが可能である。
ウェポンの地雷がちょっと地味に思えるが、威力はあるからお姉さんも安心だ。
ターボジェッツで上空に浮かびつつ、画面外から地雷で爆撃を敢行したりと、その使い方は様々である。
レーザーブレードの攻撃力も侮れないところだ。威力、連射力ともに優秀なので、接近戦ではかなりの強さを発揮すると思われる。

キラースクリューα
↓↘→+アタックかアタック同時



ドリル形態に変形して、上空に飛び上がるぞ。押すボタンによって角度変更可能。

キラースクリューβ
→↓↘+アタック



一度地中に潜って、しかる後に地面から襲いかかる大技。ボタンによって、地面から出現する位置が変わるぞ。

キラーソード
→↘↓↙←+アタック



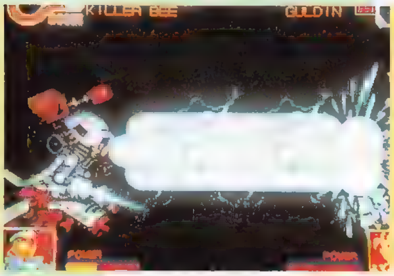
コマンド入力後、ソードにパワーを収束させて、一気に斬りつける技。決まればソーカイ。

キラーアイ
←ため→+アタック



モノアイ（?）からレーザを照射するぞ。

サイバーEX
（デルタブラスト）
↓↘→↓↘→+アタック同時押し



極太レーザーを連続照射だ!!こりゃ強え。

GP-N1 ガルディン

重量級ガルディンシリーズの基本(ベーシック)こそ、このGP-N1である。
見た目は地味で、あんまり派手な必殺技や華やかな攻撃法などは持っていないが、地道に戦う戦法こそ、ガルディン乗りの目指すべき道なのだ。多分。
肩に付けているウェポンは、接近戦には強いのだが、どーも全般的に使い勝手は良くない。
撃たれ強さとあふれるパワーを駆使すれば、道は開けよう。

ガルラリアット
↓↘→+アタック



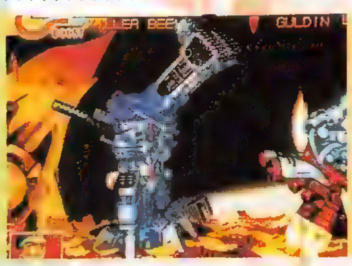
地上で腕を回転させて大暴れだ。

ガルラリアットスカイ
↓↙←+アタック



ガルラリアットの空中版。空中で腕を回転させて大暴れだ。

ガルホイール
→↓↘+アタック



大変形して大暴れだ。対空に使える。

サイバーEX
ガルバーニング
↓↘→↓↘→+アタック同時押し



ウェポンのバーナーを大放射だ。

GP-V4 G・ヴァイス

何と言っても、フォースクローでの豪快な掴み技に尽きる。なまじポコポコ殴るより、投げのみを狙っていったほうが効率が良いぐらいだ。
もちろん、投げが決まったら、その重量を生かした追い打ち攻撃をくらわそう。
E・タイフーン→E・プレッシャーが入れば、もう相手は半分スクラップ同然だ。常にキャタピラでの轢き殺しを狙ってゆけーい。
ウェポンの拡散ミサイルは、防御の面に優れているぞ。

E・プレッシャー
↓↙←+アタック



キャタピラで轢き殺すダイナミックな技。

キャプチュードヴァイス
↓↘→+アタックかアタック同時



腕のクローを伸ばして敵を掴む技。ボタンにより伸ばす角度が変わる。

E・タイフーン
キャプチュードヴァイスでつかんでから↓↙←+アタック



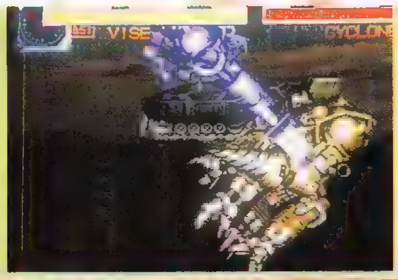
キャプチュードヴァイスからのみ、つながる技だ。

ボディスクラップ
敵の近くで→↓↘+アタック



敵をバキバキと掴むヘビィな荒技。

サイバーEX
(G・タイフーン)
↓↘→↓↘→+アタック同時

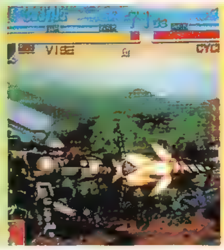


相手を掴んでから、軽々と振り回すパワフリな技なのだ。

GP-D2 G・サイクロン

何と言ってもデスドリルである。嗚呼、イカスゥ～!! サイクロンの戦術は、このドリルを素敵に使ったドリル的攻めが特徴である。
ガルディンシリーズの中では、比較的遠距離攻撃に優れた機体で…って、比較的も何も、遠距離攻撃がこ奴のウリだったりする。
ガルディン系ゆえ機動力はないものの、リーチの長い技や優秀な遠距離攻撃仕様武装のおかげで、かなりオールマイティに戦えるぞ。

ドリルキャノン
↓↘→+アタック



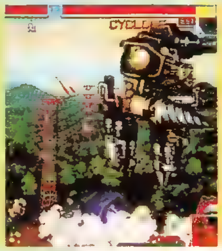
空中でも出せる。ボタンによって発射する角度が変わるぞ。

ハイパーD・D
→←→+アタック連打



腕のドリルを伸ばして、相手をガリゴリと削るぞ。ボタン連打で継続時間アップ。

サイクロンスタンプ
↓ため↑+アタック



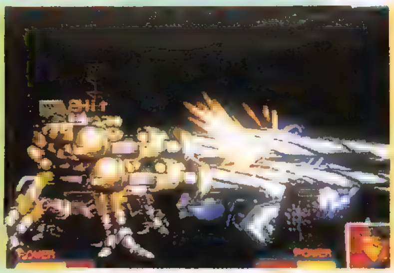
敵にのしかかっていく。プレス技。

D³ボム
↓↘→+ウェポンか↓↙←ウェポン



地雷を強力な火柱に変える技。コマンドによって、地雷が転がる距離が違うぞ。

サイバーEX
(ファイナルD・D)
↓↘→↓↘→+アタック同時押し



ドリルを連続で突き出す豪快な技だッ!!

点取り虫とは俺のことだ！

首領蜂 ドンパチ



撃ち込み、弾避け、得点稼ぎ。何から何まで熱い縦シューだ！

※画面は開発中のものです。

担当：立来多

「首領蜂（ドンパチ）」。エッ、「虫取りゲーム（古い）」かって!?違う、違う。ちゃんとした正統派の縦スクロールシューティングだよ。はたしてどんな作品かな？

首領蜂ストーリー

「諸君、今回もよく集まってくれた…」

首領（ドン）の第一声は、必ずこれだ。

「任務は言うまでもない。従来どおり徹底的にやってもらいたい。何度も言うようだが、この任務はすべて我が軍隊のためなのだ。この任務のおかげで、我が軍隊は幾度となく実戦経験を積み、さらなる軍備の強化がなされてきた。この強力な軍隊があるのも君たちのおかげなのだ」

異星人の名を借りた襲撃。そう、オレたちの任務とは、我が軍隊を襲撃するというものだ。確かに軍備はその都度強化され、優秀な兵隊たちが残るようになっていた。結果として軍隊そのものは、襲撃される度により強力な軍隊へと変化していったのである。

「首領、我々よりも軍隊のほうが、戦力的に上回ってしまうことはないのですか？」

「それは、ありえん。君たちは我が軍隊の中から極秘に選ばれた戦闘のエキスパートなのだ。しかも、君たち自身、襲撃のたびに腕を上げているではないか。何も気にすることはない」

しかし、この軍隊はいずれオレたちの想像をはるかに超えるものになりはしないだろうか？

「今回も我が軍隊の壊滅を狙って…よろしく頼む」

この任務に終わりはあるのだろうか。終わりがあるとすれば、我々の死なのか…。

「出撃！我が軍隊を壊滅せよ！我が軍隊のために！」

「彼らの存在が脅威に変わるとき、我が軍隊の真価が問われるのかもしれん…」

う〜ん、なかなか意味深なストーリーだ。「我が軍隊を異星人の名のもとに襲撃」という前代未聞の設定に隠された謎とはいったい何か!?



ぬおお〜大ピンチ！

HOW TO PLAY

操作系は8方向レバーと2ボタン。Aボタンは自機のショット、Bボタンはボンバーといたってシンプル。

画面は左右に5バイト分の任意スクロール（プレイヤーが移動するまで隠れている）部分がある強制縦スクロールだ。プレイヤーがミスをした場合には、1P、2P（同時プレイも含む）にかかわらず一定時間無敵の再スタートとなるぞ。

〈アイテム〉

●POWER（パワー）

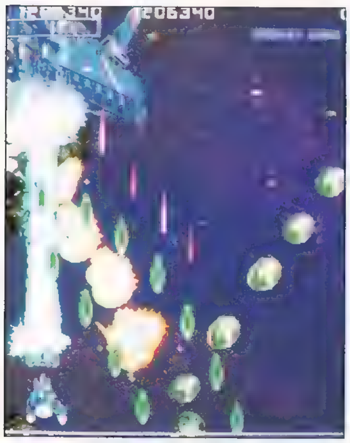
1個取るとストックされ、2個取ると自機とオプションのショット、およびレーザーが1段階パワーアップする。最高は5段階までで、パワーアップするごとにストックは消滅する。最強装備のときは1個目のみストックされ、それ以降は得点になっていく。

●MAX-POWER（マックスパワー）

コンティニュー時のみ出現。取ると最強にパワーアップし、そのときにストックがあればそれも持続してストックされたままになってくれる。まさに「出血大サービス」アイテム。

●BOMBER（ボンバー）

取るとボンバーが1個補充される。ストックが最大のときには得点が加算される。



装備を固めて、屈強なボスに立ち向かえ！



このプロペラ機がいわゆるアイテムキャリアーさんだ。



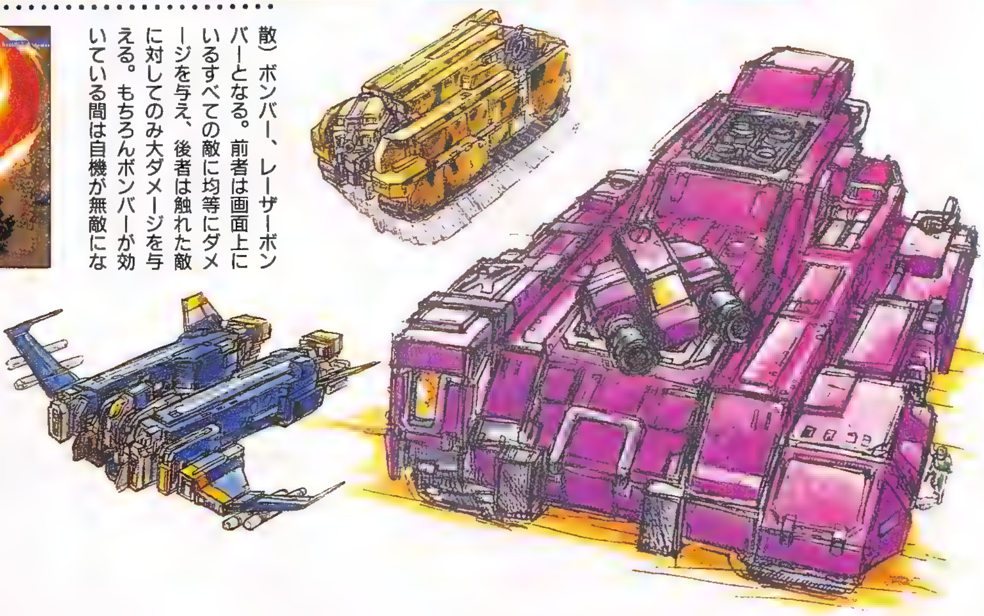
写真じゃわからないけど、アイテムはつねに浮遊している。

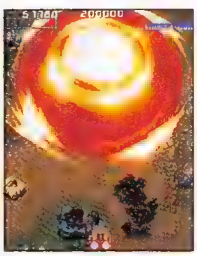
〈自機の装備・仕様〉

首領蜂（以下「ドンパチ」）にはA、B、Cの3タイプが用意されていて、それぞれがオプションを標準装備している（ミスしてもなくならない）。武器は通常ショットとレーザーの2種類があり、連射するとショットが、ボタンを押しっ放しにするとレーザーが発射される。レーザーは通常ショットより強力だが、撃っている間は自機の移動速度が遅くなってしまう。

ボンバーは発射時の自機の武器によって、スプレッド（拡散）ボンバー、レーザーボンバーとなる。前者は画面上にいるすべての敵に均等にダメージを与え、後者は触れた敵に対してのみ大ダメージを与える。もちろんボンバーが効いている間は自機が無敵になり、敵の弾をすべて消去してくれるぞ。







Aタイプのスプレッドボム。すべての敵を焼きつくせー



Bタイプのレーザーボム。強力無比の一言。

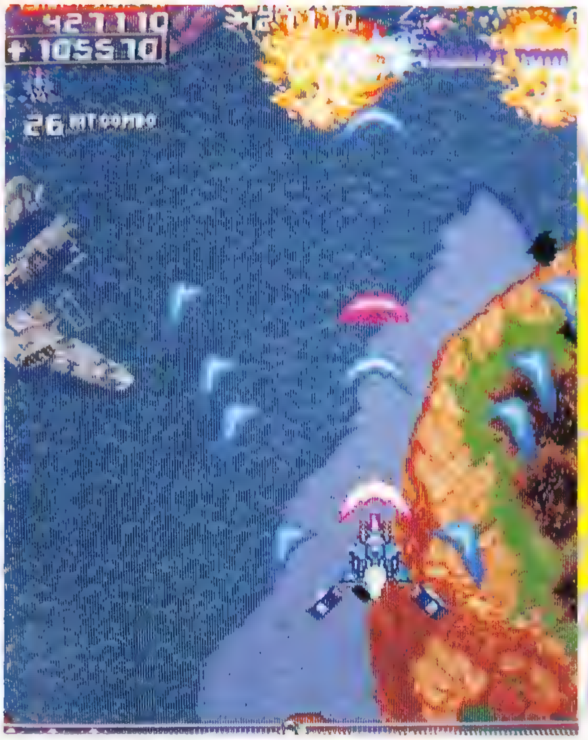
さて、各タイプごとの仕様の違いはどこにあるかだが、それは通常ショットにある。君ならどれにするかな？

●Aタイプ
自機の前方でオプションがZ軸回転（円を描く）していて、自機のショット、オプションのショットともに前方へ発射される。

●Bタイプ
レバーの入れ方によってオプションのショット方向が変



45ヒットコンボ！得点は…ナント31万点!!こりゃやべーぜ。



向かってくる敵をおもむろに撃ちまくっていると…、

化するという技巧派(?)。ニュートラルでは真上に、左右いずれかに入力すると、移動側のオプションはその方向へ少しずつに傾いていく(反対側のオプションは真上のまま)。ニュートラルに戻すと傾いたオプションも真上に戻ってくるので、この使い分けがポイントになりそうだ。

●Cタイプ

オプションは自機の斜め後方に固定され、扇状に前方へ弾を撃つ。広範囲にわたって攻撃が可能だ。

コイツは熱い!!! COMBOボーナスシステム

コンボボーナス。格闘ゲームの世界ではもう定番になった感があるこの言葉だが、もはやその世界に限ったものではなくなった…。

ドンパチ最大のウリは、まさにこの「コンボボーナスシステム」にある。敵キャラを倒すと、それぞれ固有の得点のほかに、連続で倒していけばコンボボーナスがさらにプラスされるという画期的なシステムだ。

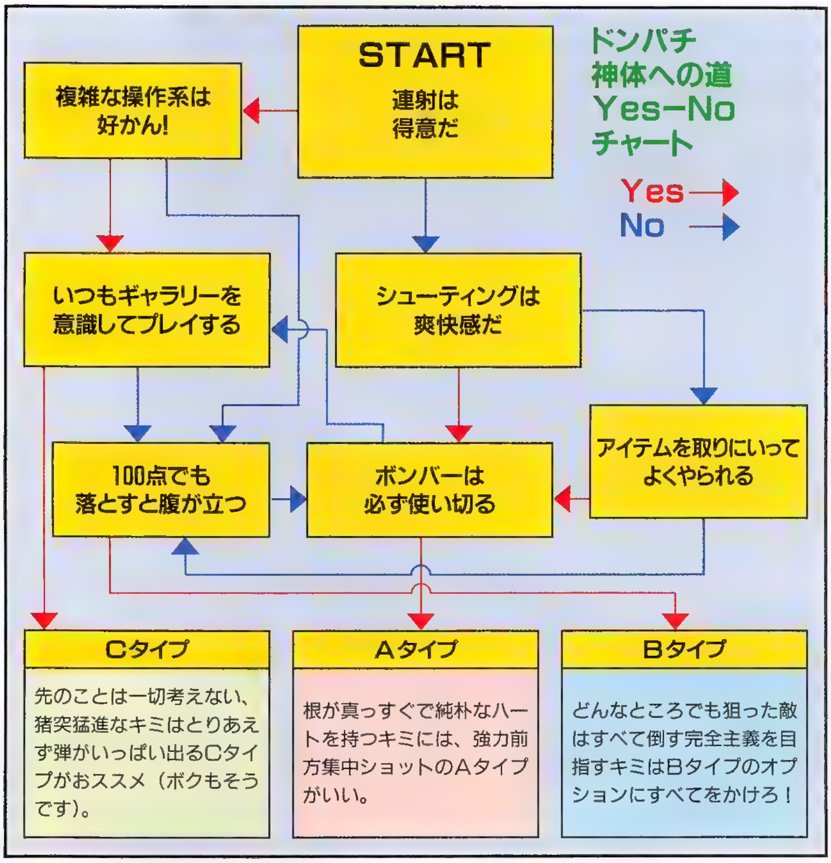
ボーナス得点は画面左上(2Pは右上)にある白い枠の中に次々と表示されていき、10HIT以上するとHIT数もあわせて出てくるようになっている。

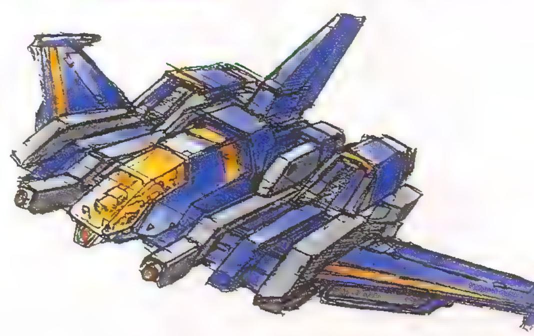
コンボといっても、連続して慎重に命中させる必要はない。どこかである敵が爆発している間に、別の敵をすぐに倒せばコンボとして認められるようだ。これは通常のショット、レーザー共通なので、稼ぐための使い分けを考える楽しみもあるぞ。

HITをどんどん重ねていくと、得点の上がり方たるやもうハンパじゃない！たった1機のザコキャラを倒しただけで、いっぺんに数十万点が入るなんてこともドンパチの世界ではあたりまえだ。プレイしている最中に、横目でそれを確認してはニヤリとほほ笑むこの快感をぜひとも体験してみよう。最初はクリア第一主義でもいいけれど、この奥深い稼ぎの面白さを探求しなけりゃ一生の損だよ！

ドンパチを語るなら 特別付録 ドンパチへの道チャート！

ここでドカンとプレゼント。あなたに最適な自機のタイプ、およびドンパチのもっとも楽しい遊び方をズバリ教える(と、思われる)診断チャートを作成したぞ。5月の発売まで待てないキミ、プレイする前にイメージトレーニング(?)をどうぞ。









降らせましょう、愛のシャワー

美少女戦士セーラームーン

手強い1面ボスの楽勝パターンも紹介、一気に4面まで攻略だ。

担当：Vちゃんラブミーチーム改め Vちゃんラブラブの会 KKY-いなりん





前回の補足を少し

ROUND1のボス、カストル&ポルクスのところで電撃は同時押し攻撃でかわすと書いたが、この同時押し攻撃を確実に出す方法を書こう。

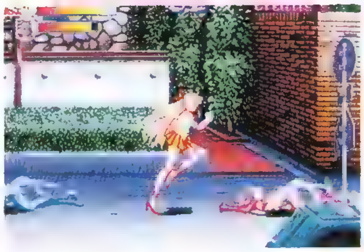
ボスが2匹一緒にジャンプしたら、Aボタンを押してパンチを1発出す。このとき押したAボタンを離さず押しっぱなしにしておいて、B（ジャンプ）ボタンを連打するのである。

また、このボスの攻略法をもう少し詳しく書いておこう。

ボス戦が始まるとボスはバク転をするので、白と赤のボスのバク転が終わるところを狙って、パンチを数発当ててからつかむ。

そして、つかみ攻撃を2発当ててから投げる。このあと投げはめをするのだが、ポイントは**白と赤のボスに的を絞る**ということである。1回投げたらダッシュして近づいていくのだが、ダッシュ中に斜めにレバーを入れると多少上下に動けるので、周りのザコをよけて白と赤のボスをなるべくはめ続ける。

ここに書いてきたパターンは割とノーマルなものだが、はまればこれより数段楽なパターンもある。



とにかく白と赤のボスを狙っていく。

まずボス前のスクロールの止まるギリギリのところからダッシュジャンプ攻撃を出す。このとき自分のラインを一番上より少し下に合わせておくと、写真②のように水色のボスの目の前に着地することができる。

あとは、動き始めたら、水色のボスをパンチはめする。他の敵に攻撃をくらって逃げられてしまうこともあるが、うまくいけばそのまま倒してしまうこともできる。



写真②、このようになればベスト。

自分の最初の位置で2つのパターンを使い分けるとよい。

それでは前回のつづき、2面ボスから攻略していこう。

ROUND2

ボス　モルガ

ここでは最初の位置どりがポイントになる。ボスと闘うジュエリーOSA・Pの店内に入ったら画面の一番上にいく。そして右にダッシュしていき、写真③の柱のあたりでダッシュジャンプ攻撃を出す。

画面が止まって「ROUND2BOSS MORGA」と表示されて自分が動けるようになったら、右に向かってダッシュパンチを出す。するとボスが勝手に当たりにきて、転ばせることができる。



写真③、柱のあたりでダッシュジャンプ攻撃。

そしてボスが倒れているうちに歩いて右側にまわりこんで、ボスの起きあがりに左向きにパンチを当てて、そこからパンチはめをする。

このボスと闘っているときに出てくるザコは、すべて画面の左側から出てくる。ボスをパンチはめしているときに、ザコに背後にまわられにくくするためである。

ザコが出てきてからはボスをパンチはめしていても、吹っとんだザコに巻き込まれてボスが転んでしまうことが多い。このときは画面内にいるザコを先に全滅させてから、ボスを改めてはめに行くようにする。このボスはあまり画面の下のほうにこないので、ザコと闘うときはなるべく画面の下のほうで闘うようにする。

ボスにある一定のダメージを与えると、2階の窓からタキシード仮面の投げたバラが飛んでくる。地面に刺さったバラを拾うと体力が満タンになるのだが、ボスが画面の右のほうにいるときにバラが飛んできてしまうと、バラを拾うことができなくなってしまうので注意しよう。

ボスにパンチを当てるときは、正面からではなく上下方向から軸ずらしで近づく。理想はこちらがパンチしているところにボスが当たりにくることだが、こればかり狙ってもタイムがすぐなくなってしまう。上下方向から少しずつ動いてパンチを当てにいく。

もしボスの攻撃をくらったときは、すぐに同時押し攻撃を出す。このボスは1度殴り始めると止まらないので、ボーッとしているとすぐに死んでしまう。

ROUND3

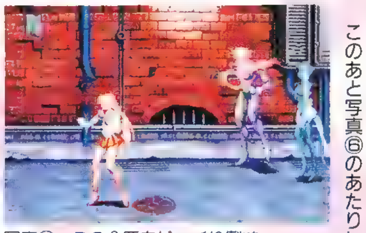
始まったら画面の左にいって、写真④の位置にラインを合わせる。そして右に歩いていくと右からオニワバンダナ（以後忍者）2匹、カストル、テティスが出てくる。このラインならば忍者2匹にパンチが当たるので、少しひきつけてパンチを当ててからパンチはめをして、まず忍者2匹を倒してしまう。

次に写真⑤の位置あたりで出てくるテスニー、カストルをちょっと出して倒す。



写真④、頭のてっぺんと電灯のラインを合わせる。

このあと写真⑥のあたりにラインを合わせて右に進む。右から忍者と般若2匹、左からテスニーが出てくるので、忍者をパンチはめする。



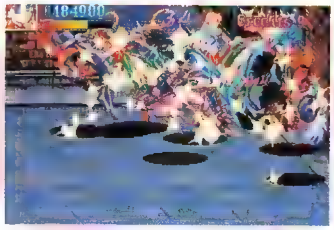
写真⑤、この2匹をじっくり倒す。

左からテスニーがすぐに近

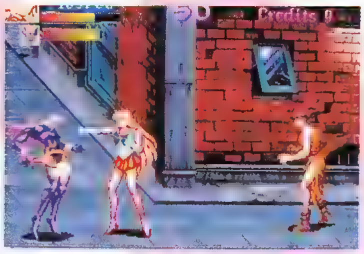


写真⑥、地面の線よりほんの少し上のライン。

づいてくるので、パンチはめは早めにやめて連続技などで吹っ飛ばしてしまう。
ここを過ぎたらスクロールの止まる写真⑦の位置までダッシュジャンプ攻撃などで進み、左から忍者が出てくるのが見えたら必殺技を使う。
次は写真⑧の位置あたりで、右からくるフラウとジュモー、左からくるテスニーをちょっと出しして倒す。


写真⑦、ここは辛いので必殺技を使おう。

このあとシーンが変わったら少し下にさがる。歩いていくと右から忍者、般若、テスニーが出てくるので、ラインが合っている忍者をパンチはめして優先的に倒す。

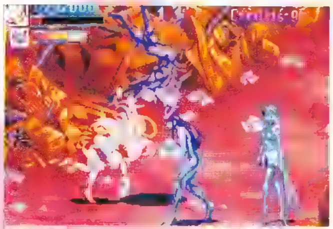

写真⑧、左からのテスニーに先に対応する。

次に右からくるカストル、ジュモー、テスニーをちょっと出しして倒したあと、写真⑩のあたりで右から忍者と般若が出てくる。ここも先ほど忍者をはめたラインを使ってパンチはめする。
左からくるテスニーを倒したあと、写真⑪のあたりで右からカストルとテティス、左からテスニーが出てくる。ここはテスニーをすぐに攻撃しにいって、右に投げてまとめてしまう。


このぐらいのラインで右に歩く。


写真⑩、あまり右にいくと左からテスニーが出てしまう。

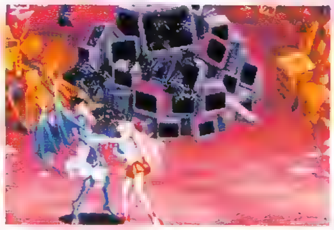
最後に右から般若、左からカストル、テスニー、ジュモーが出てくる。右からくる般若をパンチからの投げで、左側にまとめてしまえばよい。


写真⑪、左からくるテスニーを右に投げてしまう。

ボス　キュレネ

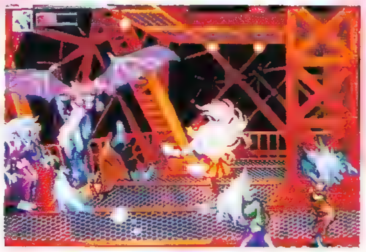
このボスは2面ボスのところで理想と書いた、こちらのパンチに勝手に当たりにきてくれやすい。
パンチはめを続けてボスの体力を一定まで減らすと、いくら攻撃を当ててもボスの体力が減らなくなる。こうなったら連続技で転ばせてあげれば、ボスはひとまず逃げていく。


軸をずらしてパンチしていれば、


ボスが勝手に当たりにきてくれる。

シーンが変わってもボスをパンチはめするのだが、このときもなるべく最初の1発目のパンチはボスのほうから当たりにきてくれるように狙う。
ただあまりゆっくりやっていてもザコが出始めてしまうので、最初のシーンよりも多少は強引に（このへんがあいまいだが）パンチを当てにいきたい。
しばらくしてザコが出始めて近づかれてきたときは、無理にパンチはめを続けようとしないで、1度連続技を当てて転ばせる。
このあとはボスの起き上がりに攻撃を重ねるのだが、ボスをパンチはめしてもしばらく危なくないときはパンチはめ、まわりにザコがいるようなときは連続技でもう1度転ばせるか起き上がりをつかんで投げ（ザコをつかんでもボスをまきこめれば可）、などを状況に応じて使い分ける。
もしもボスに空を飛ばれてしまったら、いきなりくるジャンプキックがこわいので、同時押し攻撃で転ばせよう。


ザコが近づいてきたら連続技で転ばせる。


飛ばれたら迷わず同時押し。

ROUND4

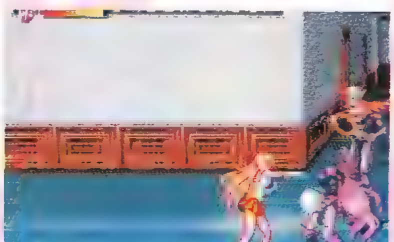
まずちょっと出しして、右からくるテスニーとジュモーを倒す。
そのすぐあとに右からフラウ、左から忍者とジュモーが出てくるので、写真⑯のラインで忍者を出現即パンチはめする。


写真⑯、フラウが近づいてくるまでパンチはめ。

次は右からくるカストルと左からくるフラウをちょっと出しする。どちらか一方に投げてまとめて、2匹一緒にパンチはめすれば楽である。ここで2匹倒してしまえば、次に右からくるジュモーと左からくるテスニーも楽になる。


この２匹をちょっと出しして倒しておく。

このあと写真⑱のように背景に奥にのびる通路が見えるころ、右から忍者、般若、テスニーが出てくる。ここは一番下のラインを歩いていけば、忍者を出現即パンチはめできる。また、ここは少し右にスクロールすると、さらに敵が増えてしまうのも覚えておこう。


右上の背景を覚えよう。

このあとすぐ右からカストルと般若、左からテティス2匹が出てくる。ここは写真⑲のあたりまでスクロールさせてしまうと、自分が画面の右のほうで敵を全滅させると、その瞬間に動けなくなってシーンが変わってしまう。アイテムを取り残さないように注意しよう。


写真⑲、ここまでスクロールさせたら左のほうで敵を倒そう。

シーンが変わって最初の敵

は、右から忍者、般若、テスニーが出てくる。写真⑳のラインに合わせて、忍者を出現即パンチはめする。



写真⑳、ちょうど足が地面の線に重なるぐらい。

このあとしばらく進むと左からテスニー2匹が出てきて同時にテニスボール爆弾を撃ってくるが、これは一番上か一番下のラインにいれば当たらない。

次に写真㉑のところで右からくるカストルをちょっと出しして倒す。すぐに左からテスニーがくるので、これもちょっと出しして倒す。さらにこのあと右からテスニー、テティス、ジュモーが出るので、ちょっと出しする。ここも少



写真㉑、目印といえば背景の柱かな。

しスクロールしすぎると敵が増えてしまうので注意する。

このあと右からテスニー3匹が出てきて、テニスボール爆弾を撃ってくる。ここは同時押し攻撃で爆弾をよける。

次は写真㉒のところで右から忍者、フラウ、ジュモー2匹が出てくる。ここもライン



写真㉒、地面の2つの線の間に合わせる。

を合わせて、忍者を出現即パンチはめする。

そして少し進むと写真㉓のあたりで右からカストル2匹が出てくる。ここはかなりシ



写真㉓、かなりシビアなちょっと出しが要求される。

ビアで、ほんの少しでも右にスクロールさせすぎると次の敵も一緒に出てきてしまう。写真をよく見て正確な位置を覚えよう。

カストル2匹を倒して右に進むと、すぐに左からテスニー3匹が出てくる。このテス



ここは一番上が安全、下だと当たってしまう。

ニーたちも出現と同時にテニスボール爆弾を撃とうとするのだが、なぜか頭上で爆発してしまう。

そのすぐあとに右からテスニーが出てきて、テニスボール爆弾を撃って去っていく。このときは画面の一番上のラインにいれば、爆弾には当たらない。

このあと左から3匹フラウが出てくるので、まとめてパンチはめする。このフラウを倒したら、行き止まりまでダッシュしていけばシーンが変わる。

次のシーンではあやしげなカプセルに学生が閉じこめられているが、このカプセルを壊すと体力回復アイテムが出てくる。

またシーンが変わってしば



学生たちを助けたお礼ってやつね。

らく進んでいくと、パソコン教室の入り口で右からジュモー、左からフラウが出てくる。ここはまずフラウのほうを先に倒してしまう。

ボス　ガロベン

このボスと闘うときも、画面の一番上か下でなるべくX軸を合わせるようにして待ち、こちらのパンチにボスのほうから当たりにくるようにして、そこからパンチはめにもっていく。



画面の一番上か下でパンチはめ。

このボスと闘っているときもタキシード仮面の投げるバラが飛んでくるので、最初にパンチはめをする場所は画面の左側のほうがよい。

しかしここではザコも出てこないので、きちんとボスをパンチはめできれば体力はそれほど気にしなくてもよい。

次のようなときは同時押し攻撃を使ったほうがよい。まずこちらとの間合いが離れたときに出してくるジャンプ攻撃。もうひとつは殴られたときである。ジャンプ攻撃は見てからよけるのが結構辛いし、殴りのあとは強力なつかみ攻撃をしてくるときがあるからだ。

途中バラが飛んでくるあたりで、パンチはめの最中に殴られてしまうことがある。これを防ぐためにボスの体力がどれくらいまで減ったらバラが飛んでくるかを覚えて、あやしくなってきたら連続技で転ばしてしまう。



このボスの体力を覚えておこう。



宇宙一を目指す者に贈る
ゲーメストムック
Vol.9
ギャラクシーファイト
©SNK/SUNSOFT 1995
カズマ、ロルフ、ルーミといった8人のプレーヤーキャラの技紹介はもちろん、設定原画や描き下ろしイラスト満載のギャラクシーファイトムックが4月25日に発売されたぞ。CPU戦は稼ぎが熱いこのゲーム、各キャラの稼ぎ攻略も完全収録。ほかにも、対戦や連続技、ボス攻略もばっちり掲載。これで君も銀河の英雄間違いなしだっ！
好評発売中!
定価980円(税込み)


X指定
18才以上
SEGA SATURN
5月26日発売予定
定価8,800円(税別)
業務用完全移植にて、もうじき発売!!
ホントに完全移植?
「完全移植」っていう言葉は、
使う人や解釈する人によって定義が違ってしまう。
ハードが違うんだから、
100%完全移植っていうのは無理なはずだ。
これを読んでいるキミが
一番気になっている点もここだろう。
そこでアーケード版PVとセガサターン版PVの
違いを正直に書いてみることにした。
確かに、セガサターン版PVはアーケード版と
まったく同じ物ではない。
でも、同じくらい楽しんでもらえるようがんばった。
その気持ちは伝わるかもしれない。
スーパーリアル麻雀
P・V
グラフィック
このページに使われている画面写真はすべてセガサターン版の物。画面の比率が少し違うけど、見た目のクオリティは、このようにほとんどアーケード版と同じ。カット数、動画枚数も同じ。オープニングからエンディングまでもらさず移植した。なんたってX指定だから修正も無しだ。(18歳未満の読者には悪いが、早く大人になってくれ…。)
う～ん、あとはスクロールの速度などが少し違うかも…、逆にこのへんに気づく人はスゴイと思う。
操作
これも完全移植とは言えない。でも、セガサターン対応でいつものコンパネが使えないのは当たり前だろう。麻雀画面ではコンパネに対応するアルファベットが無くなっている。これに関しては文句を言わずにサターンパッドで楽しく遊んでくれ。
その他
アーケードと同じ8段階の難易度設定、プレイヤーが負けた時に服を着る/着ないの設定も残してある。基板のディップスイッチをオプション設定として搭載した。
というわけで、タイトル画面も変わっている。INSERT COINの代わりにこんな画面になったんだ。もちろん、クレジットの表示も無いよ。好きなだけコンティニューしてね。
●オマケ ～その1
オマケのグラフィックが3枚入っている。みづき、綾、晶で1枚づつだ。動かないけど、オマケはうれしい。どうしたら見られるかは秘密！
もう一つ正直に白状すると、CD-ROMだからたまに読み込みをすることもある。そんなときはこの画面がお相手するよ。
●オマケ ～その2
これはソフトの内容とは関係ないけど、セガサターン版PVを買ってくれた方全員に、あの豆本の第3巻をプレゼントするよ。なぜ3巻かって？こまかいことは気にするな。
VISUAL LIBRARY
サウンド
これは見せようがないけど、サウンドに関しては完全移植とは言えない。メディアがCD-ROMになったので、ちょっと音質のいいBGMに変えてみた。実を言うとセリフも違う。アーケード版のアフレコの時に各セリフを数パターン録音しているので、アーケード版では容量不足で使えなかった物などを入れたりもした。上がった時には役の読み上げもあるぞ。アーケード版とどちらがいいかはキミの好み次第でしょう。
©1994 1995 SETA CO., LTD.
SETA 株式会社セタ 〒144 東京都大田区西蒲田7-35-1 TEL.03-3733-0667(ユーザーサポート電話)


アクション パズルゲーム
TIMEBOKAN
タイムボカン
BANPRESTO
本格陣取りパズルゲーム!!
Action puzzle game
HERO
VS
1400年 エーゲ海
206年 中国
TIMEBOKAN


This is industry's first competitive territory-occupying puzzle game!
業界初!
対戦できる陣取り
パズルゲーム登場!!
対戦OK!
[仕様] 8方向レバー/2ボタン/Wコンパネ/横画面
●2人同時プレイ、対戦、途中参加可能!
©タツノコプロ ©BANPRESTO 1995 MADE IN JAPAN
発売元 株式会社バンプレスト 東京都台東区雷門2-16-9 〒111 VG事業部
(上記はすべて標準設定です。)
※商品改良のため、仕様等は予告なく変更する場合がありますのでご了承ください。

鉄拳

TEKKEN

(株)ナムコ

私の記憶が確かならば、残ったポールのタイムアタックと、大会のリポートをお届けしよう!

担当:料理の鉄拳チーム

起き上がり崩拳で以上!

タイムアタック

ポール・フェニックス

担当:K・K雪風

すべては崩拳。ただそれだけだ!

ポールの最速クリアで不可欠なのは三宝龍でも10連コンボでもない。ズバリ-ダッシュ(⇨⇨➡)からの崩拳である。これができなくては話にならないので、このパターンは最低限、崩拳が完璧な人から読んでほしい。



崩拳が出なきゃだめっすよ。最速の一歩目に…。

ポール 最速への道① 最速の理論!起き攻め崩拳

ポールで最も威力のある技がカウンターでの崩拳である。しかし、カウンターは立ち状態で狙うのは難しい。そこで、落葉で転ばし、ダウン攻撃を仕掛けた後のCPUの起き上がりに崩拳を重ねる。カウンターを安定して狙えることを最速パターンでは大いに利用している。このためにダッシュ崩拳が必要なのだ。鉄拳のCPUはキャラよりも面によって起き上がりの早さが異なる。後半になればなるほど早くなるが、1~7ステージまでは大差はないので共通パターンで行く。中ボスのクマとラスボスの平八は後述。まずは共通パターンから見ていこう。

ポール 最速への道② 共通最速パターン

まず、スタート時のCPUの動きを見る。それによって3つのパターンがある。CPUはスタート直後、猛然とバックダッシュをするか、その場に止まっているか、前進してくるかである。バックダッシュをされたらクソパターン。こちらも止まって前進してくるか止まるのを待つしかない。止まってくれているか前進してきたらパターン開始。まず、レバーを前に入力したままLPボタンを押す。すると前進しながらストレートを出す。これがヒットすればラッキー。ガードされても即、落葉を入力する。たいていはヒットしてCPUは倒れるのですぐに小ダウン攻撃かダッシュで近づいてから岩石割りを叩き込む。落葉は入るまで続けよう。さて、ダウン攻撃が入るとCPUのキャラはちょっとフッ飛び、起き上がろうとする。このときCPUの起き上がりは後転を必ずするようになっているので、ダウン攻撃を入れた後、即、⇨⇨➡を入力して走り、起き上がりに崩拳を重ねる。これが80パーセントぐらいカウンターになる。スタート時にストレートをぶち込んでいたのならこれで最速4秒パターンのでき上がりだ。ストレートが当たらなかっ

ポール最速フローチャート



まずはストレートから入る。ここは運のみ!



とりあえず、すぐに落葉を当てる。当たるまでやる。

2発ともヒット



2発ともヒットしてたら小ダウン攻撃か走りから岩石割りを入れよう。

最後のみ



最後しか入らなかったときは走りからRKの足払いで追い打ち。



追い打ちが入るとハネるので走って近づきつつ、

たときは崩拳を当てた後、再度⇨⇨➡を入力して走り、スライディングを出してとどめをさそう。こっちのパターンのほうが多くなるぞ。

この共通パターンは途中で変化させることも可能。たとえば、落葉が2発目しか当たらなかったときや崩拳がカウンターで入らなかったときも簡単にフォローができる。

前者の場合、⇨⇨➡ですぐに近づき、しゃがみLKキックで追い打ちをする。するとパターンどおりの距離フッ飛び、しかもCPUもちゃんと後転起き上がりをしてくれる。これに走り込んで崩拳・スライディングでKOにもっていこう。

後者の場合、CPUは再度後転起き上がりをしてくれるので、崩拳を重ねて以上だ。

これが共通パターンになるものだ。

各技の当たり具合はキャラによって左右されることがある。出現順はこだわらなくてもよいが、キャラによって少し注意してほしい。

有名なところでは、ヨシミツは崩拳をあまりカウンターでくらわなかったり、ジャックは非常にガードが堅く、落葉が入りづらい。この2キャラは開幕のストレートすら当たらないことが多い。

後半に出てくるとかなり辛いのが、ニーナ、キング、カズヤだ。ニーナは攻めまくってくる上に起き攻めがかなり辛い。キングも同様だ。カズヤはどちらかといえばガードが堅くなるタイプのキャラのようだ。

おすすめの出現パターンは

●カズヤ→キング→ニーナ→ヨシミツ→ロウ→ジャック→ミシェール→クマ→平八の出現パターンだ。

ポール 最速への道③ 中・ラスボスに対するパターン

では次に中ボスのクマとラスボスの平八の最速パターンを説明しよう。

この2人は起き上がりがケタ違いに素早い上に、落葉なんか当たってもくれない。そこで次の2つのパターンで行く。

●三宝龍崩拳パターン

ある意味、共通パターンと非常に似ているパターン。

まず、ラウンドスタートと同時に三宝龍上段を出し最初の2発をガードさせるようにする。CPUは三宝龍をガードさせるとよく最後の蹴りだけをくらってくれる。この後、倒れたCPUに⇨⇨➡で近づき、崩拳か、落葉を入れる。CPUは後転起き上がりをしているので共通パターン同様のタイミングで技を重ねよう。

落葉を入れた場合、近くで起き上がるので即、崩拳を重ねよう。これでKO。崩拳の場合はカウンターでヒットすることがある。カウンターヒットでないときは落葉と同様に崩拳を重ねる。カウンターヒットの場合はちょっとタイミングをずらしてから走り、起き上がりにちょうど重なるようにスライディングを出そう。

この後は足払いで追い打ち、近づいて起き上がりに崩拳を重ねてKOだ。

しかし、このパターンだと安定しない上にタイムも早いというわけではない。

●昇りRKキックパターン

どちらかといえば安定しているのがこのパターン。

とりあえず、昇りRKキックを当てる。当たったらもうこっちのもの。レバーは⬋に入れっぱなしで、着地したらまたRKキックを出す。するとCPUはその場で必死になって起き上がろうとしてまたくらってくれる。これを4回繰り返してKO。意外とあっさりテイストな感じだ。

以上で最速パターンの説明を終えるが、⇨⇨➡からの崩拳がすべてを握っているといったところ。覚えてしまえばかなり楽しいのでマスターしてほしい。



三宝龍は2発目までをガードさせると…、



3発目だけは入るぞ!



ジャンプRKキックでハマるハマる。



回転起き上がりをしようとするCPUに崩拳を重ねろ!

カウンター



カウンターでヒットしたときはKOか一気に離れる。



ストレートが入っていれば前の時点でKO。

ノーマルヒット



フッ飛びが足りないときはノーマル。すぐ崩拳を用意しろ!



ストレートが入ってないときはダッシュからスライディングを入力しよう。

再度崩拳へ

やっぱりカズヤは強かった!

鉄拳武闘大会帝都ノ陣

鉄拳大会リポート

取材・文：アディオス Toshi

そしてその日は雨だった

去る3月25日に行われた鉄拳大会。雨が降ってしまったのは残念だったが、そんなことはまったく意に介さないが如く、やる気まんまんで受け付けを済ます出場者たち。

これまでの格闘ゲームの大会というと、コスプレイヤーのグループがワイワイ言いながら筐体を取り囲んだりするのが通例なのだが、今大会はそういった不穏気はなく、どちらかというと皆おとなしい。

しかし逆にそんな雰囲気だからこそ、スタッフは選手のやる気を目や耳でなく、肌で強烈に感じることができた。

ここに来ている鉄拳プレイヤーは、勝利だけが目的だ。



いつもながら凄い混雑。ちなみに座席は1Pか2P強制される。

優勝はカズヤさ!

トーナメントはA～Hの8ブロックに分けられ、ベスト8が決定するまで2本先取制（ノーマル設定）。気になる視点のほうも、ゲームスタート時の状態で統一されることになった。

全体的な選手たちの使用キャラクターを見てみると、カズヤ、ポール、ニーナ、キングといった、いわゆる四強が圧倒的に多い。ニーナ、ヨシミツはかなり早々と姿を消し、唯一ジャックだけは一人頑張っている選手がいた。それでもベスト8の時点では、既に姿を消していたが…。

そしてベスト8が決定して…、

Aブロック—竹川君（ニーナ）
Bブロック—布施君（ポール）
Cブロック—篠原君（カズヤ）
Dブロック—村上君（カズヤ）
Eブロック—菅野君（ニーナ）
Fブロック—舛川君（ニーナ）
Gブロック—荒井君（ポール）
Hブロック—広瀬君（カズヤ）

という具合に、ニーナとカズヤ、そしてポールだけ。8キャラもいるのに、この状態はちょっと悲しいね。

そしてベスト8からのゲーム設定は5本先取制。かなりの長丁場になるから、戦略にも今までにない綿密さが必要だ。

対戦相手の決め方は、まずクジを引いてもらい、当たり4人とはずれ4人を選出し、当たった4人がはずれの4人を指名するのだ。

結局、竹川君VS菅野君、荒井君VS篠原君、舛川君VS布施君、村上君VS広瀬君で争われ、村上君と菅野君、そして舛川君と篠原君がベスト4に進出した。

その後、村上君のカズヤと舛川君のニーナとで決勝戦。1ゲーム3本先取制で、見事村上君が3ゲームストレートで奪取して優勝を決めた。

村上君のテクニックもさることながら、やはりカズヤのキャラ性能は高い。そう思わざるを得ないほど、アグレッシブで安定した闘いを、村上君はまざまざと見せつけてくれたのだった。



会場では鉄拳ムックの販売と、ビデオ&LDの予約も受け付ける。

優勝者のカズヤ戦略を分析

優勝者、村上君のカズヤは、別に驚くべきテクニックを駆使していたわけではない。あくまでもマニュアルどおりに闘い、「これがカズヤだよ」と言わんばかりのスタイルを最初から最後まで崩すことがなかった。



ベスト8の面々。メスト大会ほくないのがよいね。

鉄拳の闘いは、たいてい間合いを測ることから始まる。

このとき優勝者は、前進は必ず風神拳のコマンドを入れ、しゃがみダッシュをして、風神か奈落払いの2択を準備しているのだ。安定して相手がガードに専念するようなら、投げにいく。

もちろん最終目的は風神拳を入れることで、一度風神拳が入ったら、Wアッパー→風神拳といった空中コンボを必ず決めてくるといった具合だ。

ここまでは完璧なのだが、惜しむらくは〝起き攻め〟が少し甘かった。倒すまでは完璧だから、さほど影響は感じられなかったけどね。

起き攻めの点では、篠原君の旋蹴り↓⬆RP↓破砕蹴が強烈でよかった。



舛川君と村上君の決勝。サングラスでも支障はないのか…。

また、ニーナの場合ニールキックを重ねるのは当然として、ガードさせたらキックを入れ、当たったなら後転クロスチョップで再度ひるませるという戦法が目を引いた。

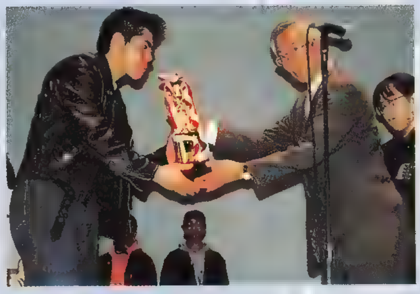
その他に、ニールキックを入れずに双掌破を置いておき、相手が動けば当たるようにする攻め方は、ニーナ＝ニールキックという考え方が定着してるためかなり効いていた。

ポールについては、起き上がりに崩拳を重ねる人が一人もいなかったのがちょっと残念。

トーナメントの合間の生CM

話がちょっと戻るんだけど、ベスト8が決定した時点で休憩タイムがあって、我が新声社の生CMがあった（大ゲサなものでもない）。

CMと言えばもちろん、メストの告知野郎ジョリー・ボサノバがステージに立ち、鉄拳ムックの編集過程を語ってくれた。当初かなりウケると思っていたのだが、会場はシーン。ジョリーがつまらなかったとしても、みんなおとなし過ぎるよ!



3位のブンブン丸氏。鉄ゲタはいている?


2位はプレイステーションと鉄拳のソフト。


優勝者は鉄拳の基板だ。ほしいなぁ～。

鉄拳ムック以外に、鉄拳ビデオ、LDの告知がナムコの金子さん、ビクターの今井さんからあった。調子に乗って僕もステージに上がったんだけど、内容も自信あるし演出もビクターさんの力を借りて、これまでにはないゲームビデオに仕上がってるから、みんなも一度見て感想なんか送ってちょうだい。

タイムアタックはキングの拳

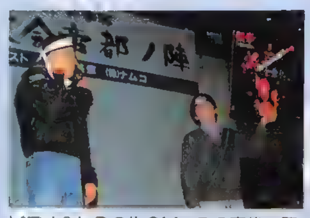
トーナメントが終わった後は、鉄拳らしくタイムアタック大会が催された。


ジョリーによる鉄拳ムックの告知、ひいた…。

3ステージ終了までに1分内という、ちょっと厳しめのルール。結局、ある程度パターンを知っていないと、がむしゃらにやるだけじゃ、この規定さえも守れないんだよね。

しかしなぜか、キングのナックルボムパターンだけはかなり有名で、上位に残ったのはキングばっかり。唯一、居反り→ハンティングスワンのパターンを知っているニーナだけステージに昇ることができた。もっとも優勝者のキング以外は、全員多少パターンをかじっているという程度で、優勝者以外は全員3分台以降。

ちなみに優勝者のタイムは2分台前半。本来なら1分台前半を叩き出すハイスコアラーだから、優勝して然るべきというところかな。


ビデオ&LDの生CM。この直後、アディトシも参加した。


タイムアタック表彰者たち。一番右が優勝者。本物！

ライターによるT・A模範演技

選手たちのタイムアタック終了後、ライターによる模範タイムアタック。選ばれたライターはGYUとK・K雪風。GYUはミシェールで、雪風はヨシミツという、言い分けがましいけど、難しいキャラで挑戦してしまったわけなんだよ、これが。

結果はというと…GYUは平八に負け、クリアした雪風もタイムはたいしたことなかった。ま、ちょっと盛り上がったから、よしとしようや。

遂にきた！エキシビションマッチ

最後は、そこはかとないお約束。ライター（編集員）&開発陣VS会場の人々によるエキシビションマッチ。

実はメストからはライターはGYUだけで、もう二人は当大会の司会者、猿渡と15日発売号の主任編集員河田で構成されていたのだ。

開発者の方も3人出ていただいて、6VS6で勝負。残念ながら猿渡のポールと開発者の方のドラゴンが負けちゃったけど、面目は保てて審判長としても鼻が高かったよ、ワッハッハッ。エッ?なぜ僕が出なかったかって?　僕が出るといじめになっちゃうからね、あんまり残酷なシーンはスタッフも望まないんだよ（うそ）。


右からGYU、猿渡、河田のメストより選ばれし戦士たち。

そうそう、会場にはPS版の鉄拳も置いてあって、まだ発売前だからすごい人だかりができて、買う前の値踏みをしてたみたいだ。これを読んでいる頃は発売されて、バリバリやり込んでいる人が多いと思うけど、攻略にとまどうことがあったらメスト発行の鉄拳ムックを読むといいぞ。などと販促も兼ねて、以上鉄拳大会のリポートでした。

なお、開発者からのコメントとして、「鉄拳2（仮称）」を開発していくとの談話があった。そして数日後、左記のような依頼がナムコさんからゲーメスト読者宛に舞い込んできた。しかと受けとめよ！


ジャックのコスプレらしいニーナ使いと、真ん中は開発者に勝ったニーナ使いのカワイイ女性。


プレステ版鉄拳を設置。悪い意見は聞かないねぇ～。

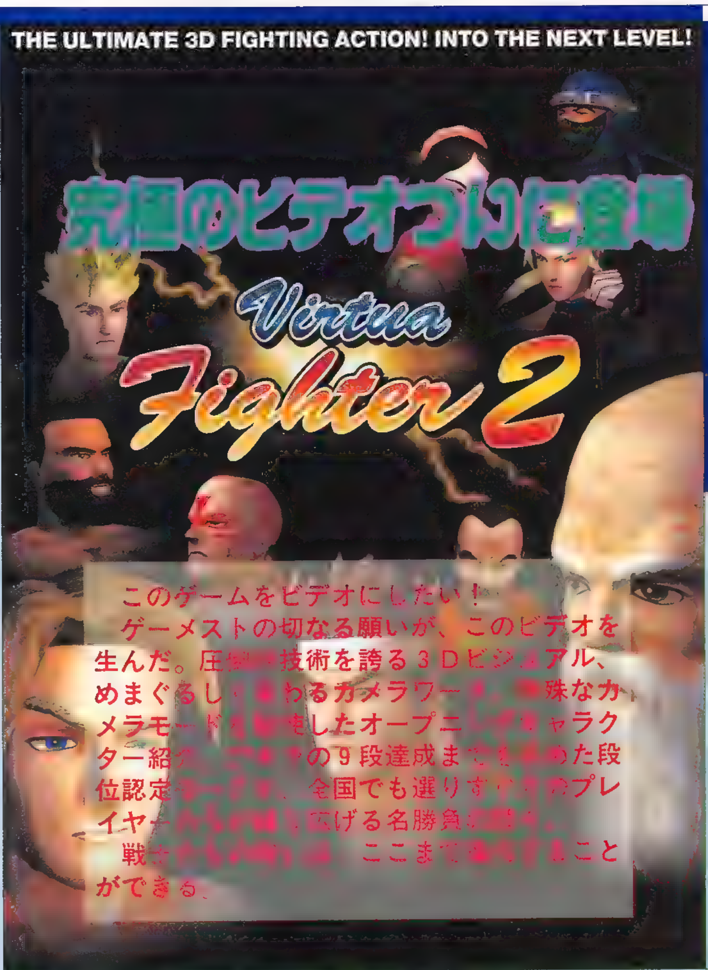
緊急速報！鉄拳2（仮称）開発プロジェクト始動！

早くも鉄拳の続編「鉄拳2（仮称）」が開発スタートするようだ。そこで、読者のみんなから使ってみたい技を募集することになった。

ハガキに使ってみたい技、鉄拳2（仮称）へのご意見、ご希望、氏名・住所・年齢・電話番号・職業（学校名）を書いて、〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 ㈱ナムコ「鉄拳技公募ゲーメスト係」まで送ってくれ。

賞品として、（その1）プレイステーション+ソフト（リッジレーサー、サイバースレッド、鉄拳、スターブレードα）を1名、（その2）三島一八の特製グローブを5名、（その3）鉄拳2（仮称）キャラクターブロマイドを10名にプレゼント。さらに、応募者全員の中から抽選で200名に鉄拳2（仮称）テレカが当たっちゃう！（発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます）。

締め切りは5月20日必着。



このゲームをビデオにしたい！
ゲーメストの切なる願いが、このビデオを生んだ。圧[illegible]技術を誇る３Ｄビジ[illegible]アル、めまぐるし[illegible]るカメラワー[illegible]殊なカメラモー[illegible]したオープニ[illegible]ャラクター紹[illegible]の９段達成ま[illegible]た段位認定[illegible]、全国でも選りす[illegible]プレイヤー[illegible]広げる名勝負[illegible]。
戦[illegible]ここまで[illegible]ことができる。

GAMEST

増刊号・ビデオ・CD・ムック
バックナンバーリスト

明日って、やってくるものなんだね。

俺の鉄拳をくらえ！



みんな知っているかい？今、街で一番クールな格闘ゲームを。そうだ「鉄拳」だ。オレのつかんだ情報だと、今ゲーメストムックの「鉄拳」が、書店に出まわっているぞ。オレはうそは言わねぇ…買いな。

鉄拳
ゲーメストムックVol.8
GMC・8
定価980円

今月の嘘八百情報
好評不定期連載第5回

ギャラファイムック発売記念特別付録
ヒーコーと僕ら



夜のトモダチ…。

現在、好評発売中のギャラファイムックには、なんと特別付録がついている。メスト編集部対談〝ヒーコーと僕ら〟がそうだ。出席者はヒデとアディトシ。今回、彼らがギャラファイについて熱く、そして激しく語り合った一部を公開しよう。

ダッシュ9314 ギュンターのふんどし

ヒ…やぁ、メスト一口が悪い関西人のアディ君、今日はよろしく。
ア…こちらこそ、グローバルホスティのヒデ君。
―型通りの挨拶が済んだところで、彼らの対談は始まった。
ア…まず、ヒデはどんな女性がタイプなん？
ヒ…そうね、足首が細くて外国人で、冷酷でいじめてくれる女がタイプかな？
ア…変わった趣味やなぁ〜。じゃあ、有名人で言うと森光子？
ヒ…そう、かなり理想的だね。年齢もちょうどいいし。
ア…お似合いだよ。
ヒ…ありがとう。ところで君は？
ア…僕は有名人で言うと麻宮淳子かな…。ボクシングが強そうやし。
ヒ…そう、君は確かボクシングが強い女が好みだったよね。
ア…そうなんや。結構、探すのん大変やけどな。
ヒ…割と煙草吸うほう。
ア…結構な。ＫＫＹとか入ってるし、半分義務みたいなとこがあんねん。
ヒ…ところで好みのタイプなんだけど…。
ア…エ？男が好きなん？
ヒ…ギャラファイっておもしろいな〜。
ア…かなり、ええわぁ〜。



ヒデとアディ。ヒデはヒーコーが大嫌い。



「ありがとうアディ。これからはヒーコーも飲むよ」彼らは熱い友情で結ばれた。

＊もちろん、ホンモノの「ギャラファイ」ムックにはこんな付録はついてません（念のため）。

一途に望めば必ずや君の手もとに…

増刊号



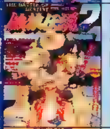
ストリートファイターII
No.64('91年10月号増刊)
1000円
[付録]描き下ろし巨大ポスター

増刊号



ストリートファイターIIダッシュ
No.77('92年 9 月号増刊)
1200円
[付録]ストIIダッシュポスター

増刊号



餓狼伝説2
No.91('93年 5 月号増刊)
1200円
[付録]大張正己描き下ろしポスター

増刊号



ワールドヒーローズ2
No.99('93年 9 月号増刊)
1200円
[付録]遊べるマッドマンお面ポスター

増刊号



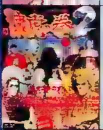
スーパーストリートファイターII
No.108('94年 2 月号増刊)
1280円
[付録]スーパーストII特大ポスター

増刊号



ギャルズアイランド3
No.112('94年 4 月号増刊)
1280円
[付録]ギャルズカレンダー

増刊号



龍虎の拳2
No.115('94年 5 月15日号増刊)
1280円
[付録]SNK特大ポスター

増刊号



スーパーストリートファイターIIX
No.120('94年 7 月19日号増刊)
1280円
[付録]スーパーストIIXポスター

増刊号



ワールドヒーローズ2JET
No.123('94年 8 月15日号増刊)
1280円
[付録]ワーヒー2JETポスター

増刊号



極上パロディウス
No.125('94年 9 月15日号増刊)
1280円
[付録]こいつ&あいつペーパークラフト

増刊号



ヴァンパイア
No.129('94年10月30日号増刊)
1380円
[付録]ヴァンパイアポスター

増刊号



真サムライスピリッツ
No.133('94年12月15日号増刊)
680円

ムック



サウンドコンプリートスーパーストリートファイターIIX
ムックVol.1 GMC-1 3500円
[付録]全ステージ曲、キャラクターデータ収録CD-ROM(Macintosh対応)

ムック



ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
ムックVol.2 GMC-3
1280円
[付録]巨大ポスター

ムック



豪血寺一族2
ムックVol.3 GMC-2
1680円
[収録]スーパーアレンジCD

ムック



真サムライスピリッツ
ムックVol.4 GMC-4
1380円
[付録] 真サムポスター

ムック



バーチャファイター2 ACT1
ムックVol.5 GMC-5
780円

ムック



ダライアス外伝
ムックVol.6 GMC-6
980円

ムック



スーパーリアル麻雀PV
ムックVol.7 GMC-7
1980円
[付録]メッセージCD
描き下ろしポスター

ムック



鉄拳
ムックVol.8 GMC-8
980円

ムック



ギャラクシーファイト
ムックVOL.9 GMC-9
980円

ビデオ



餓狼伝説2
GV-2 収録時間60分
6000円
[付録]舞さま扇子

ビデオ



ワールドヒーローズ2
GV-3 収録時間64分
6000円
[付録]雑君紙相撲

ビデオ



サムライスピリッツ
GV-4 収録時間120分
7000円
[付録]五輪の書

ビデオ



餓狼伝説スペシャル
GV-6 収録時間120分
7000円
[付録]攻略小冊子

ビデオ



スーパーストリートファイターII
GV-7 収録時間90分
6800円
[付録]攻略小冊子

ビデオ



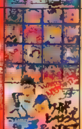
龍虎の拳2
GV-8 収録時間90分
6800円
[付録]攻略小冊子

ビデオ



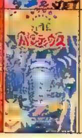
スーパーストリートファイターIIX
GV-9 収録時間100分
7000円
[付録]バルログ仮面

ビデオ



ワールドヒーローズ2JET
GV-10 収録時間70分
6500円
[付録]雑君JETコースター

ビデオ



極上パロディウス
GV-11 収録時間80分
6000円
[付録]猫戦艦紙模型

ビデオ



ヴァンパイア
GV-12 収録時間90分
6800円
[付録]フォボスペーパーキット

ビデオ



ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
GV-13 収録時間90分
6500円
[付録]紅丸&東ヅラセット

ビデオ



真サムライスピリッツ
GV-14 収録時間90分
4800円
[付録]十兵衛アイパッチ

ビデオ



バーチャファイター2
GV-15 収録時間120分
4800円
[付録]EXPLANATORY

CD



戦国エース
GCD-1
収録時間35分
3000円

CD



アルティミットエコロジー
GCD-2
収録時間45分
2800円

各商品のお買い求め方法

●ゲ屋で買えるのだ!!
東京・神田と大阪・上六にあるゲーメスト直営のゲームグッズの店「ゲ屋」で入手可能!

お問い合わせ先

▶ゲ屋東京内神田店 TEL:03-3293-9325
▶ゲ屋大阪上六店 TEL:06-775-9348
▶読者サービス部 TEL:03-3293-9326 (月曜〜金曜10:00〜18:00)

●全国の書店で注文できるのだ!
お近くの本屋さんにお求めの品がない場合は、下記の注文用紙(コピー可)に必要事項を記入して本屋さんに持っていけばOK!または本誌の綴じ込みハガキでも可。
●通信販売もやってます!
通信販売の方法は本誌P.134〜P.136「読者サービス部」をご覧ください。通販は郵便局の郵便振替を利用してください(現金書留や銀行振込みは×です)。
株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル2F
TEL:03-3293-9326

注文書

お客様のお名前	お客様の住所 TEL.(　　)	
ムック注文数: タイトル / 商品番号 / 申込数 冊	CDビデオ注文数: タイトル / 商品番号 / 申込書 本 枚	増刊号注文数: タイトル / 商品番号 / 申込数 冊

株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル2F TEL:03-3293-9326

取り扱い書店印
TEL
FAX

※書店様へ:お客様が持参された場合、注文書として対応してください。

VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE

偽りの中から、プロは生まれてこない

ゲーム業界が望んでいるのは、プロレベルの実力を持った即戦力だ。
しかしその力は、偽りの環境からは決して生まれてこない。
業界と同レベルのマシン。業界をシミュレートしたカリキュラム。
そして、業界のプロフェッショナルに教わってはじめて、
プロとして通用する力は身に付いていくのだ。
バンタンにはその総てが揃っている。
そこは、プロを養成するための、偽りのない世界なのだ。



★参加希望のイベントは、右の記入欄に○印か必要事項を記入して下さい	記入欄
学校説明会 新学期も始まり、いよいよ進路について本格的に考えなくてはならない時期になりました。バンタン電脳情報学院では5月8日～20日の間、新高校3年生を迎えた学生を対象に「学校説明会」を開催します。 内容は、各専攻コース別の授業カリキュラムについてから、授業見学、就職内定企業、入学試験の内容・倍率など本学院に関すること全てにお答えします。 また、ゲーム・コンピュータグラフィックス・マルチメディアなどの業界への展望や就職についてもコースアドバイザーが1対1でご説明します。 ご希望される方は、右の欄に 開催期間中の希望日時（所要時間約1時間半）をご記入下さい。	月　　日 時から
総合説明会＆一日体験入学 午前中に各専攻コースの内容説明、学生作品の紹介、就職状況について等本学院に関する総合説明会、午後からは、在学生の機材を使用する一日体験入学のスペシャルイベントを実施します。体験入学のコースは、1 現役ゲームデザイナー直伝のゲーム企画書コース、2 初心者対応のゲームプログラムコース、3.マッキントッシュを使用するコンピュータグラフィックスコース、4 映像制作コース、5.デジタルサウンドコースの5コースです。各コースとも初心者対応のものなので、コンピュータのことが分からなくても心配いりません。 参加希望の方は右の欄のイベント名に○をつけ、一日体験入学に参加される方（両方のイベントに参加される方を含む）は、希望のコースをご記入下さい。 ※5月は上記のイベントのみ行います。お時間の無い方は6月以降のイベントにも参加できます。	・総合説明会 ・一日体験入学 コース名

★本校の専攻　コースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

ゲームクリエイト専攻	シナリオ＆キャラクターデザインコース	
	ゲームプログラムコース	
コンピュータグラフィックス専攻	コンピュータグラフィックスコース	
	コンピュータアニメーションコース	
マルチメディア専攻	ビジュアルクリエイトコース	
	デジタルサウンドコース	
昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたら御紹介して下さい。

フリガナ 住　所	〒（　　　）　　TEL（　　　）　—
フリガナ 氏　名	年令　　才　男　女
フリガナ 学校名　学年	県立・市立　私立 学年　　年　在学中・中退・卒業

本校に興味のある方は、このハガキで。

キリトリ線

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

2750

差出有効期間
平成7年12月5日まで

切手をはらずに
お出しください

150-00

渋谷区恵比寿南3・1・8・4GM
(受取人)

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

フリガナ 住所	〒(　　　) 都・道・府・県 TEL(　　　)　—
フリガナ 氏名	 年令　　才　男　女
フリガナ 学校名・学年	県立　市立　私立 学年　　年　在学中　中退　卒業

'96年度案内書無料請求ハガキ

キリトリ線

VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE

即戦力を育成する！ 100％プロの講師陣

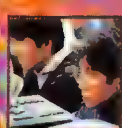
バンタンの講師は100％プロの方々です。
業界で通用する力を身に付けるためには、
学校の先生による教本通りの指導ではなく、
業界のプロによる実践的な授業でなければなりません。

時代を見据えたマシン・ラインナップ

ゲーム業界のマーケットが世界に広がってきている以上、
マシンは世界標準のDOS/Vでなければ通用しません。
勿論、ひとり一台体制は言うまでもなく、
その他にもMachintoshやIndy、Indigo等、
最先端のマシンでゲーム制作ノウハウを習得していきます。

業界とインタラクティブに構成されたカリキュラム

バンタンのカリキュラムは業界からのアドバイスのもとに
構成されています。コンピュータ業界は常に進化しているため、
業界の情報をリアルタイムで取り入れ、卒業後、
学んだことが時代遅れとならないよう考慮されているのです。



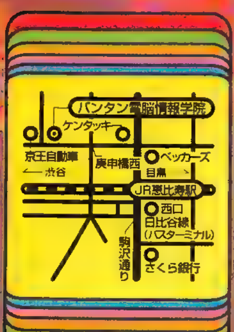

【'96募集コース】
昼間部2年制
シナリオ＆キャラクターデザインコース
ゲームプログラムコース
コンピュータグラフィックスコース
コンピュータアニメーションコース
ビジュアルクリエイトコース
デジタルサウンドコース
昼間部4年制
ゲーム開発研究コース

【イベントスケジュール】
'96年学校説明会　5/8（月）～5/20（土）日曜除く
総合説明会＆一日体験入学　5/14（日）

【'96年度募集案内書無料送付中】
当学院に関するお問い合わせ、資料請求（無料）は、
ハガキかフリーダイヤルをご利用下さい。

バンタン電脳情報学院

【フリーダイヤル】
0120-51-0505
〒150 渋谷区東3-22-14-4GM



ハードドラッギーなコーナー(なの?)

コンスポ

セガサターン　セタ　5月26日発売　8800円(税別)

コレぞ本物!X指定で登場だ!

スーパーリアル麻雀PⅤ

© SETA CO., LTD

コレを待っていたんですよ、マジで。完全移植で登場だ!

PⅢやPⅣなども各ゲーム機に移植されてきたけど、やっぱり何か物足りない。そう、アレがないのだ。月に一度の…じゃなくて、いわゆる「ムフフ」なシーンがことごとくカットされてたんだよね。

そりゃあ、ないならないで、アーケード版にはない新しいビジュアルが加わったりしているから、それはそれでうれしいんだけど、ホンモノにこだわるんであれば、やっぱり悲しい。

ところが、このセガサターン版「PⅤ」、ぬあーんと、アーケード版を完全移植しちゃっているのだ。つまり、「ムフフ」なところもそのまま一うおー、ついにやってしまいましたかっーって感じだ。だからもちろん「18歳未満お断り」。青少年たちは買えないしプレイできない。

世の中そーゆーものなので、18歳未満の人はオトナになるまでがガマンだ。

セガサターン版ならではの要素だってワンサカあるぞ。まず、各キャラのセリフ。アーケード版では容量の都合でカットされた声なんかも入っている(こりゃうれしい)。新音声も追加されているぞ。

難易度設定もアーケード版同様に8段階に設定でき、プレイヤーが負けたときの脱ぐ・脱がないだって設定可能だ(もちろん、オレは「脱がない」設定にするぞー)。

さらにーオマケで豆本3巻(1、2はないけど)もれなくもらえちゃうーこりゃSS持ってなくても買わねばなるまいー

(成増在住むねたつ)

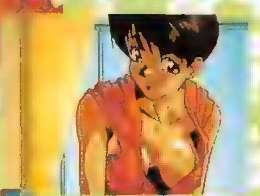
アーケード版のままのグラフィックだ!!

まーとにかく見てくださいよ、このクオリティを!もうアーケード版のままでしょ。動画枚数もそのままなのだ。

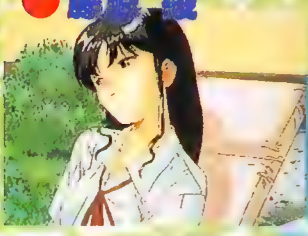




●遠藤みづき

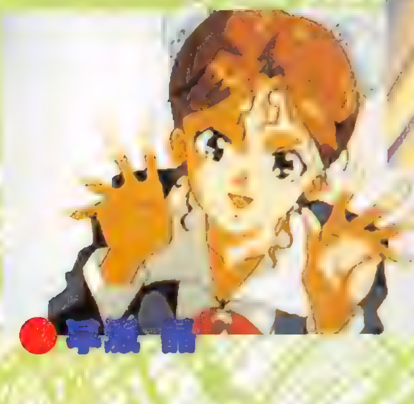


●藤原 綾

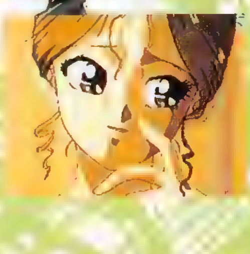












●手塚 萌





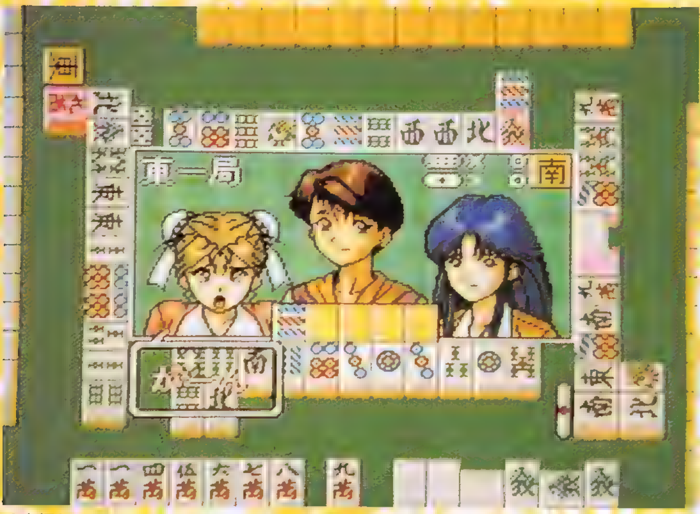
おおおお、まさにオールスターじゃ！これぞ夢の懸け橋！

SFC　セタ　発売中　9800円(税別)

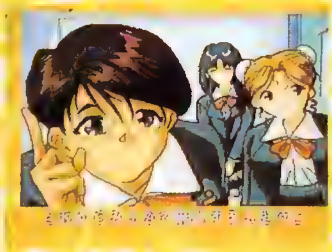
歴代キャラ総登場です！
スーパーリアル麻雀PVパラダイス オールスター4人打ち

セガサターン版はアーケードに忠実にーであったが、このSFC版は「ゲームとして面白く」という感じだ。
「オールスター4人打ち」というタイトルからもわかるとおり、スーパーリアル麻雀シリーズのキャラ総出場となった、いわばSFCオリジナルゲームとなっている。ムフフはないけど、これがまたしっかりと面白い！
まず、シリーズ初の4人打ち。もちろん、イカサマはせず、しっかりとした思考ルーチンで手ごわい。
それから、彼女らの表情に注目！本物の麻雀を打っているかのごとく、いい牌をツモったりテンパったりすれば「ニヤリ」としたり実に個性豊かに表情が変わるのだ。
また、トーナメントモードにおいて、負けちゃってコンティニューするとき、9種類(9キャラ分ね)あるミニゲームの中から1つをクリアしなくちゃならない。これがまた楽しく、各キャラの性格っぽい(?)感じのゲームになっているのだ。これだけでもかなり楽しいので、ついついワザと負けてコンティニューしたくなっちゃう。
(蒲田もいいなーむねたつ)

もちろん、アーケード版同様のグラフィックもありあり。



4人打ちの画面はこーんな感じ。みんなの表情も一目瞭然。



これはミニゲーム、ペットボトル一気飲み。



プレイステーション　アスミック　発売中　5800円(税別)

落ちゲーだからこそPSで遊びたい！
宇宙生物フロポン君P！

ストーリー。それは愛

地球侵略を目論む宇宙生物フロポン。なんでタマゴ状態で地球にやってくるかは知らんが、そのほうが都合がいいのだろう。彼らの場合。
恐怖のビジター・フロポンたちの見かけは愛らしいが、頭の中身はいかがわしい考えでモンモン。絶対。なんたって、彼らは侵略者。侵略者っつうたら、麦畑に変な円描いたり、煙草に赤い丸薬しこんだりするに決まってるんだから、絶対だ。あと、地球のウイルスに弱かったりするのね。うふふ。



ああ、ネコプン(黄色)、キミになら征服されても僕は…。

ルール。それは規則

基本的に落ちゲーなので、落ちてくる5色のタマゴをばきばきと積んでいけばよい。同じ色のタマゴを4個つなげれば駆除が可能。あわれフロポンは、外の世界も見ることなく昇天してしまう。
だが、まあまて。偶然だろうがなんだろうが、ここで、4個のタマゴを正方形につなげると、成体ビッグ・フロポン様の誕生。まあ怖い。さらに彼らと同じ色のタマゴを消してやれば、超パワー。相手のフィールドが2段上がったり、自分とこのタマゴを相手に送り込んだりと、それはそれは不思議な現象が…って、あれ？変な歌をはやらせたりはしないのか？侵略ってそうじゃないだろ(10代の読者置き去り)。

すばらしい連鎖の世界!!

このゲームでも、やはり連鎖は重要。2連鎖以上を組むことによって、自分のフィールドに爆弾が降ってくるのだ。彼の名はバクボン。2連鎖で1個、3連鎖で2個というように、次に落ちてくるタマゴにセットされる。こいつを爆発させれば、縦横1列のタマゴが一網打尽。そう、その破壊力。それでこそ侵略者。いいぞ。しかし、くたばるのはあくまでフロポン。ちっ、なんだ仲間か。
まあ、そんなわけで、かわいいキャラクターも登場するこの「フロポン君P!」。ゲームをよく知らない彼女でもゲームに引き込めるチャンスなのだが、それはイヤ。(プレステ欲しい。でえひい)



どど～ん、ビビッグフロポン登場。これだけでかけりゃ、俺様の天下。イヤ～ン。



よっしゃ、2ラインダウン。えらいぞネコプン。



消えろ消えろフロポンども。しかし、私はテレビと戦って、いったいどうしようと…。



自分のフィールドに、横1列分のタマゴを降らせて下さるメダパン。ナイスアタック。


母との別れは、いつでもつらいものざます。

GB　バンプレスト　発売中　4900円(税込み)

シリーズ集大成ざんす

ONI V 隠忍を継ぐ者

シリーズも回を重ねてはや5作目。ますます燃えるざます。

今までの主人公が総登場で、ますますクラッチェなRPG！

ボンジュール、わーたくしが地走蟲兵衛の弟、アール・ボンジョルノ・地走ざーす。今回は特別に兄に代わってゲーム紹介をさせてもらうざます、ムッシュ。

今回のゲームは、ゲームボーイ用のソフト「ONI V隠忍を継ぐ者」ともうしまして、とってもグラッチェなゲームざますよ。

流れは続いているざーす

ONIIといえば、東洋的なイメージがノリノリのナイスシリーズざますね。この第5弾もその流れをしっかりと受け継いでいるざーす。

ゲームシステムは前作までと同様のフィールド型RPG。最大4人パーティーで進行するざーす。また、敵の攻撃がアニメーションで表示されるのは5作目が初めてざますよ。

ストーリーでも歴代の主人公が総出演に加え、今までになかった西洋妖怪出現という心憎い演出ざーすよ。お気に召しましたか、マドマーゼル？

鬼の血を引く男ざーす

物語は主人公の琥金丸の16歳から始まるざます。突然現れた妖怪に母をさらわれた琥金丸は、母を助けるために三日月山に出かけ、そこで自分が鬼に変身できることを知るざーす。涙なしでは語れない悲しい序章ざますよ。

主人公が鬼に変身するくらい知ってるよ、というムッシュ。あなどるなかれ、今回の変身は3段階もあるざますよ。もちろんその度に攻撃力も上がっていってグッド！そして、シリーズ初の女性鬼も登場して、ボンソワール。

ちなみに、鬼への変身は「フィールド時」と「戦闘中」にできるざますが、戦闘中の変身は1ターンかかってしまうので要注意ざーす。


左の2人は鬼に変身しているざますよ。

いざ変身ざーす！

鬼に変身するシステムは、攻撃力UPだけの単純なものじゃないざますよ。じつはこの変身、4つの特殊能力「法術」「忍者」「召喚」「白魔法」と深い関係にあるざーす。4つの特殊能力は、皆さんもご承知の通り、回復や特殊攻撃・防御といった戦闘には欠かせない能力ざます。ところが、鬼に変身している間にこの特殊能力が使えなくなるざーすーだから、「フィールド中の変身」でずっと鬼に変身したままだと、戦闘中にあわてて変身解除、そのあいだに大ダメージなんてコトもあるざーす。もちろん逆に、強い敵に会ってから変身してももう遅いということもあるざますから、変身には駆け引きが必要ざーすよ、ラマーン。


多彩な特殊能力を駆使するざます。

色が付いたらさらにグラッチェ、ざーす

このほかにも、オートバトルシステムや西洋妖怪の出現など新しいことがいっぱいで、もうたまらーんと身をよじってしまうざます。さらに、スーパーゲームボーイを使用すれば、カラフルな画面でど迫力ざーすよ。「これはハッとしてグーじゃ、ボディボディ」と兄の蟲兵衛も言っていたざます。このゲームは、私たち兄弟一押しざーすよ、コーマンタレブー。

アーケードからの移植ソフト

スーパーファミコン

5月	ニチブツアーケードクラシックス（ニチブツ）	5980円
6月30日	Mr.Do！（イマジニア）	5980円

メガドライブ

5月19日	モータルコンバットII究極神拳（アクレイムジャパン／スーパー32X／ROM）	9800円
'95年内	ウイングウォー（セガ／スーパー32X／ROM）	価格未定
未定	サムライスピリッツ（ビクターエンタテインメント／CD-ROM）	価格未定

セガサターン

5月19日	極上パロディウスだ！DELUXE PACK（コナミ）	5800円
5月26日	スーパーリアル麻雀PV（セタ）	8800円
9月	ぷよぷよ通（コンパイル）	価格未定
9月	モータルコンバット完全版（アクレイムジャパン）	価格未定
'95年夏	ツインビー対戦ぱずるだま（コナミ）	価格未定
'95年夏	X-MEN（カプコン）	価格未定
'95年	バーチャコップ（セガ）	価格未定
'95年	ナイトストライカーS（ビング）	価格未定
'95年	バーチャファイター2（セガ）	価格未定
'95年	水滸演武（データイースト）	価格未定
'95年	ゴールデンアックス　ザ・デュエル（セガ）	価格未定
'95年	ヴァンパイア（カプコン）	価格未定
'95年	バーチャレーシングサターン（タイムワーナーインタラクティブ）	価格未定
未定	ダライアス外伝（タイトー）	価格未定
未定	レイフォース（タイトー）	価格未定
未定	セガラリー・チャンピオンシップ（セガ）	価格未定

プレイステーション

5月下旬	ナイトストライカー（ビング）	6400円
6月30日	エースコンバット（ナムコ）	5800円
8月	海底大戦争（エクシング）	5800円
'95年夏	ヴァンパイア（カプコン）	5800円
未定	豪血寺一族2（アトラス）	価格未定
未定	X-MEN（カプコン）	価格未定

飛鳥の

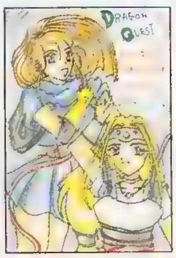
クイズ ゲームはな〜に 読者版

近況。DQIIIをやりながらラグランジュポイントを初プレイ中。やっぱしRPGって技術より演出なんだなあって再認識。

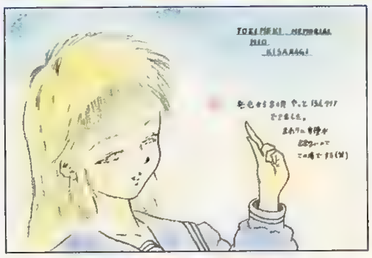
前々号のクイズの答えは「ソウルブレイダー」でしたっ！



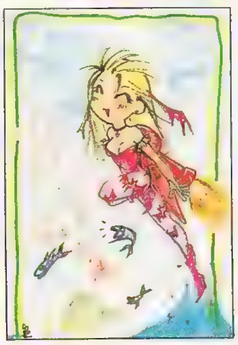
（兵庫県　藤本富久君）

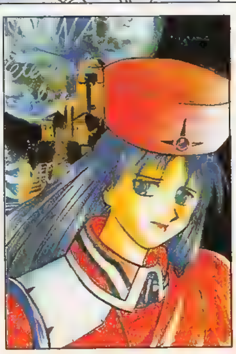


（茨城県　うすい・くもさん）早く一、早く出てくでー。



（大阪府　チョー君）プレステ版もやらずばなるまい！


（東京都　りょん虫さん）…不思議と似合うモリガンさん。


（千葉県　舜帝命さん）裏の絵も、非常に良かったよ！

採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。



第3回無差別イラスト大会!!

ゲーメストアイランド いやぁそれほどでも

ついにラジオゲーメストの放送が始まったけど、みんなちゃんと聴いておるか？（電波が受信できない地区の人、ごめんよー)。このラジオの構成、台本原本は、我々ゲーメストライターたちが、必死こいて考えておるのだ!! ライターのほかに、名物編集者なども続々ラジオに登場予定なので、聴き逃すなよなっ!!



⬆（秋田県　ブラーゾマヒカル君）　☆終末の炎の中、奴がその姿を現す——最後の幻影、バーミリオンコロナタス!!



⬆（大阪府　矢口綾羅さん）　☆ガンバードっつったら、やはりこのコンビなのかっ？E(エンディング)Dは泣けるぞ。



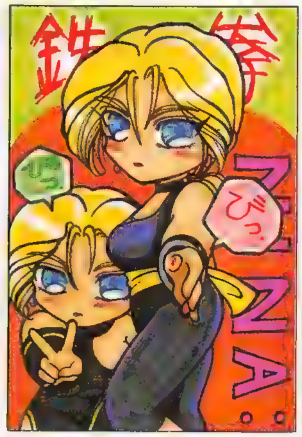
⬆（徳島県　けものさん）　☆こーりゃハデだー。服のホックのホネがオシャレだネ。



⬆（埼玉県　騎崎ばるたんさん）　☆安心しろっ!!東亜の魂はケイブに受け継がれておる。シューター魂は消えじ!!



⬆（宮崎県　SUBARUさん）　☆エキゾチックな感じのナコっち。不思議だ。



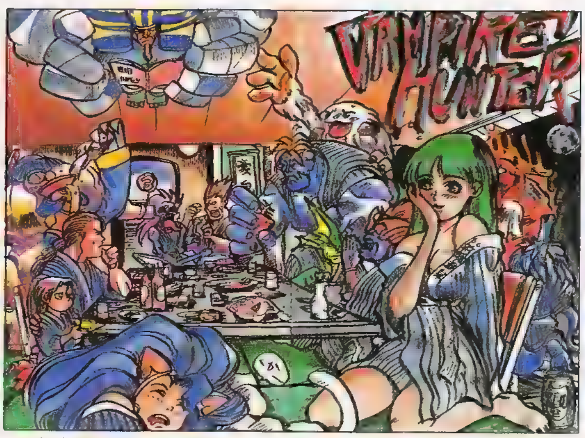
⬆（東京都　円山亮子さん）　☆今まで、本当に怖いと感じた女性キャラはこの人が初めてっス。



⬆（茨城県　堀之内琉珂さん）
☆後ろのカーバンクルが邪悪だ…。

5年前までゲーメスト本誌で開催されていた「ぬり絵コンテスト」が復活！そこで今回は「ぬり絵の原画用の線画」を募集するぞ。トーンを貼ったりベタ塗ったりしていない線画のみのイラストを送ってね。原画が決定したら、本誌にとじ込みハガキでつけるので、それに好き勝手に色を塗って送ってくれればOK。

まずは原画を待っているよん！



⬆（栃木県　D―ELF君）　☆こりゃニギやかそーだ。全員夜型人間だし!!



⬆（埼玉県　ブーさん）　☆元祖鉄骨娘である。



GAMEST DOKUSHA-SAHBISU-BU 読者サービス部

新作テレカが勢ぞろい！さあ見てくれ！

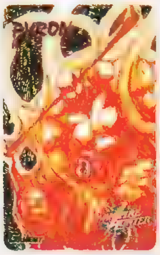
ニューグッズいっぱい！夢いっぱい!!GW（ゴールデンウィーク）フェア



VHドノヴァンテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-72



VHレイレイテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-73



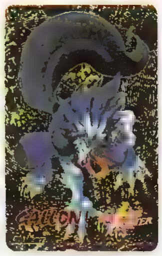
VHパイロンテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-74



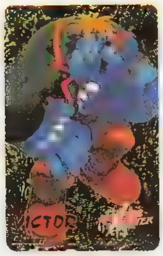
VHフォボステレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-75



VHデミトリテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-76



VHガロンテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-77



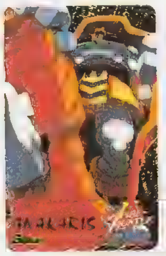
VHビクトルテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-78



VHザベルテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-79



VHモリガンテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-80



VHアナカリステレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-81



VHフェリシアテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-82



VHビシャモンテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-83



VHオルバステレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-84



VHサスカッチテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-85



VF２アキラ
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-11



VF２ジャッキー
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-12



VF２サラ
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-13



VF２ラウ
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-14



VF２ウルフ
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-16



VF２ジェフリー
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-17



VF２カゲ
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-18



VF２シュン
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-19



バーチャファイター２
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-21



アキラ
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-1



ジャッキー
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-2



サラ
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-3



ラウ
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-4



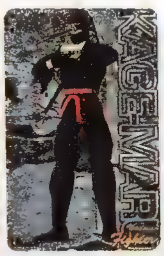
パイ
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-5



ウルフ
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-6



ジェフリー
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-7



カゲ
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-8



バーチャファイター
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-9

●今回紹介しているテレカがゲ屋の店頭に並ぶのはゴールデンウィークごろの予定です。くわしくは各ゲ屋に問い合わせてね！
また、紹介している製品は、実際の商品と多少異なる場合があります。ご了承ください。

花粉症もレイレイ 櫂保卞





鉄拳Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：N-1M
サイズ：M

鉄拳Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：N-1L
サイズ：L



スーパークララTシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：AT-7M
サイズ：M

スーパークララTシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：AT-7L
サイズ：L



豪鬼Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：C-71
サイズ：フリーサイズ

新作Tシャツすべて1800円!!

★鉄拳・ダラ外・真侍魂Tシャツはフロントプリント。他はバックプリントです。豪鬼Tシャツのみサイズはフリーサイズ。他の5点の白地のTシャツにはサイズがMとLの2種あります。商品ができ上がるのはゴールデンウィーク前ごろなので、もうちょっと待っててね。ここで紹介している製品は、実際の商品と多少異なる場合があります。ご了承ください。



クララTシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：AT-6M
サイズ：M

クララTシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：AT-6L
サイズ：L



ダラ外Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：TA-1M
サイズ：M

ダラ外Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：TA-1L
サイズ：L



真侍魂Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：SS-105M
サイズ：M

真侍魂Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：SS-105L
サイズ：L

前ページテレカのつづきでーす♪



VF2パイ
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-15



VF2リオン
価格1200円　送料：A
通販番号：SG-20



マリオンテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：PK-2

昨年のむーちゃん

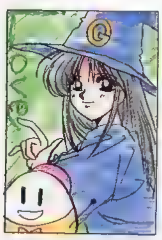
先日俺の机の奥から一束のハガキを発見した。中身は…む・むーちゃん！スマヌ。ということで今回は発掘ハガキコーナーやります。



（東京都　はぷらしさん）
★発掘ハガキその1



（大分県　漸さん）
★発掘ハガキその2



（東京都　梶山雄一さん）
★発掘ハガキその3



サムライロゴTシャツ
特価1800円　送料：E
通販番号：SS-46
バックプリント



サムライTシャツ
特価1800円　送料：E
通販番号：SS-45
フロントプリント



スーパーストⅡXTシャツ
特価1800円　送料：E
通販番号：C-39
フロントプリント



X最強Tシャツ
特価1800円　送料：E
通販番号：C-43
フロントプリント



対戦野郎Tシャツ
特価1800円　送料：E
通販番号：W-6
バックプリント

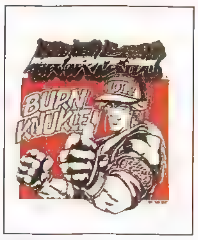
フェア特典！

フェア期間中にTシャツを2枚以上注文すると、ゲーメストのカックイイオリジナルステッカーをプレゼント！



ゲーメストTシャツフェア開催!!

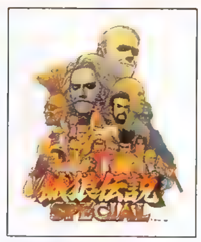
●なんとなんとなんと！新作Tシャツの発売に合わせて、今まで発売されていたTシャツ各2300円から2500円を、すべて1800円に値下げして販売します!! 今までちょっと高めで手を出しづらかったケド…といった人、これからビシバシ買うつもりだった人など、いろんな人がいると思うケドここで一気に揃えてほしいぞ。



餓狼伝説Tシャツ
特価1800円　送料：E
通販番号：W-7
フロントプリント



スーパーストⅡTシャツ
特価1800円　送料：E
通販番号：MT-7
フロントプリント



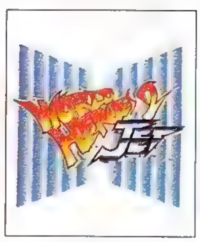
餓狼伝説SPTシャツ
特価1800円　送料：E
通販番号：SS-63
フロントプリント　※品薄です



テリーTシャツ
特価1800円　送料：E
通販番号：SS-8
フロントプリント



東Tシャツ
特価1800円　送料：E
通販番号：SS-10
フロントプリント



JETTシャツ
特価1800円　送料：E
通販番号：A-11
フロントプリント



マッドマンTシャツ
特価1800円　送料：E
通販番号：GA-4
フロントプリント



W・H2歌舞伎者Tシャツ
特価1800円　送料：E
通販番号：GA-3
フロントプリント

Tシャツ全品1800円に大幅値下げ!

※サイズはすべてフリーサイズ。対戦野郎TシャツとサムライロゴTシャツだけバックプリントで、他はすべてフロントプリント。餓狼伝説SPTシャツは品薄なので、早い者勝ちだぞ!!

大人気の春麗コスプレコスチューム！
あせらずとも商品は逃げないから、
きちんとサイズと色を記入して注文だ!!

春麗コスチューム
君も着る？



(東京都　某ライター)
☆ゲーメストライターも着用している、春麗コスプレコスチューム。ファンレター待ってまーす♡※特典の頭飾と今回使用しているものは違うらしいです。

★レオタード製作では有名なメーカー「チャコット」がゲーム業界に旋風を巻き起こした!!一応女の子のためにつくられたもので、サイズはM（身長150〜165cm　B77〜88　H84〜94）とL（身長160〜175cm　B84〜94　H89〜99)の2種類がある。次に、色数だが、A〜Fの6種類で、A：ブルー地にイエローライン（写真のがこれ）B：黒地にイエローライン、C：ピンク地にイエローライン、D：グリーン地にイエロー、E：パープル地にイエローライン、F：イエロー地にピンクラインが用意されている。さらに今なら特典として、頭飾（リボン）も付いてくるのだ!!

ただし、このコスチュームは、**受注生産なので注文をもらってから、1カ月半弱ほど時間がかかってしまうので、注意してくれよ！** 価格はちょっと高めの35000円。サイズの表記を忘れずに！

春麗コスプレコスチューム
価格各35000円　送料：E
通販番号 CT-A（青地に黄線） CT-B（黒地に黄線） CT-C（桃地に黄線） CT-D（緑地に黄線） CT-E（紫地に黄線） CT-F（黄地に桃線）

変わりダネ新製品、ステレオグラムキーホルダー見参！まあ見ておくれ！

ヴァンパイアハンターキーホルダー発売!!



VHドノヴァンキーホルダー
価格380円　送料：B
通販番号：C-86

VHレイレイキーホルダー
価格380円　送料：B
通販番号：C-87

VHバイロンキーホルダー
価格380円　送料：B
通販番号：C-88

VHフォボスキーホルダー
価格380円　送料：B
通販番号：C-89

VHデミトリキーホルダー
価格380円　送料：B
通販番号：C-90

VHガロンキーホルダー
価格380円　送料：B
通販番号：C-91

VHビクトルキーホルダー
価格380円　送料：B
通販番号：C-92

VHザベルキーホルダー
価格380円　送料：B
通販番号：C-93

VHモリガンキーホルダー
価格380円　送料：B
通販番号：C-94

VHアナカリスキーホルダー
価格380円　送料：B
通販番号：C-95

VHフェリシアキーホルダー
価格380円　送料：B
通販番号：C-96

VHビシャモンキーホルダー
価格380円　送料：B
通販番号：C-97

VHオルバスキーホルダー
価格380円　送料：B
通販番号：C-98

VHサスカッチキーホルダー
価格380円　送料：B
通販番号：C-99

※㋘屋にはGWごろに店頭に並ぶ予定です。

（見本）
★とまあこんな感じでパラパラと違う写真が入っているんですよ。



●一見何の変哲もないキーホルダーに見えるが、それが違うのだよ。こればっかりは実際の商品を手に取って見てもらわないと分からないんだけど、中身を説明すると…3枚の写真が一枚に組み合わされてて、角度を変えると絵が変わる！

今回はヴァンパイアハンターの各キャラクターが使える必殺技の中から3つずつセレクトして、コマンドと写真を見本のように組み合わせて作っているのだ。

ゲーセンで、コマンドをド忘れしてしまったときなんかには便利だし、見た目もカッコイイものばかりを集めているからイイ感じだぞ。全キャラ制覇してくれぃ!!

ゲーメスビデオ最新作 バーチャファイター2 好評発売中!!



バーチャファイター2ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-15
付録：EXPLANATORY

★大会も盛り上がった鉄拳のLD&VD発売中だ!!



鉄拳レーザーディスク
価格4800円　送料：H
通販番号：VILL-102

鉄拳ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：VIVL-147

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

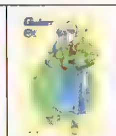
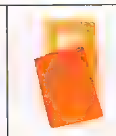
●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
●ご入金後から商品のお届けまで20〜30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
●価格はすべて税込みです。
●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

送料			
A	何個でも……100円	D	3個まで……200円 4個以上……400円
B	2個まで……100円 3個以上……400円	E	何個でも……500円
		F	何個でも……800円
C	1個なら……200円 2個以上……400円	G	単品発送……800円
		H	何個でも……(サービス)無料

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。
例：都築ナコルルテレカ1枚……100円(A)
龍虎2おとめ〜ずポスター1組(単品発送品)……800円(F)
ナコルル人形3体……500円(E)
極パロレボパ2冊……400円(C)
以上の商品を、一括注文された場合の送料はF＋E＝1300円となります。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。

				
①コインホルダー：10点	②ゲレンジャーテレカ：20点	③吉崎観音テレカ：20点	④システム手帳：30点	⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420　株式会社　新声社
お問い合わせ先:読者サービス部　☎:03-3293-9326(月〜金:AM10:00〜PM5:00)

毒舌戦闘員の叫び

読サビ超獣バカモンガー
★ラスカル先生にビシバーシーしてほしい今日このごろちゃ。



フゴォー！ゴールデンウィークに向けての新製品ラッシュにおいらウキウキ！Tシャツのほかにもこんなグッズを作って欲しいよ〜なんて意見があったら、ビシバーシ！リクエストハガキを送ってちょんだいね〜。ヨロぴクぅ！

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02	東京

通常払込料金
加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

0 0 1 5 0 − 4 − 9 8 4 2 0

加入者名 株式会社 新声社 DSB 30

金額 千 百 十 万 千 百 十 円

料金

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
				送料	円

通信欄

払込人住所氏名
郵便番号　住所・氏名にはフリガナをふってください
電話番号

裏面の注意事項をお読みください（郵政省）

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 0 0 1 5 0 − 4 通常払込料金加入者負担
（右詰めにご記入ください）
9 8 4 2 0

加入者名 株式会社新声社 DSB 30

金額 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名

料金（消費税込み） 円

受付局日附印

特殊取扱

ゲ屋瓦板

第61号　1995年　4月28日　金曜日
天下一ゲーマーの店マルゲ屋発行

ゲ屋にバーチャ道場開設さる！高段者はゲ屋の代表となり14日には秋葉原道場と死闘を!!

吉崎先生ゲ屋を襲撃!?



3月25日、全宇宙が待ちこがれた出たビーの2巻がついに発売された。26日には東京店にて緊急サイン会が行なわれ、熱狂的吉崎信者たちに囲まれた先生は嬉しさに涙したとか。

は〜いメルティでーす。このあいだラジオのCMをはじめてやりました。も一緊張しちゃってた〜いへんーま、その話はこの次として5月のイベントいってみようー

月間イベント 5月も2本立てなのよ

まだまだ熱い対戦格闘、ヴァンパイアハンターの10人抜き。そしてもうひとつはバーチャ道場の段位認定。こっちのほうは何人抜き…ではなくて、入門者の高段位取得を励行するっていうイベントね。この2つを月間で行います。28日の決勝は有段者によるハイレベルなトーナメント大会だ。

GW超ニューグッズフェア（特にV・ハンター）

GW中にはビッグタイトルのグッズが大量に入荷します。

○VFデレカ（1と2計20点）　各1200円
○V・ハンター
動くキーホルダー380円
テレカ（14点）各1200円
○Tシャツ（豪鬼以外すべてサイズLとMあります）
真侍魂
ダライアス外伝
豪2クララ2種
鉄拳
豪鬼　各1800円

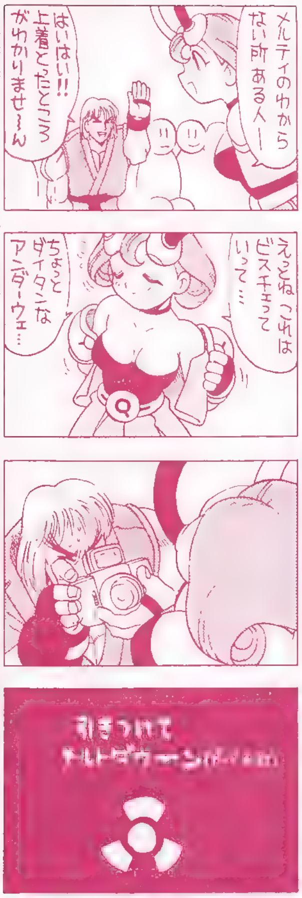
以上のニューグッズを対象に3000円以上お買い上げいただくと特製ゲーメストステッカーをさしあげまーす。たくさん用意するけど、もしなくなっちゃったらごめんね。

4月25日ゲーメストワールド発売！みんなもう見た

とうとう刊行、夢のゲーム専門投稿誌ゲーメストワールド。もしまだならぜひ手にとってみてーステキだから♡

コスパブラボー大阪、上六店にてチケット発売中！

近頃ちまたでウワサのコスプレダンスパーティーがついに6／4大阪で開催されます。前売3000円。取扱いは上六店のみ。チャーミィ元気？



※東京店にイラストコーナーを設置します。ゲームネタで大募集！詳しくは東京店まで！

■5月のイベントスケジュール

開催日	東京内神田店	大阪上六店
3日(水)	全国大会記念ヴァンパイアハンター大会 出場できなかった人のためにやるのだ	東京店と同時開催
4日(木)	コミックスKOF外伝発売記念 鷹岬諒先生サイン会 ついに出る外伝の①巻！これを記念して100名にイラスト入りサインを	ゲ屋道場主催VF2段位限定鉄人戦 参加資格は道場入門者で段位取得者に限られます（東京店のみ14日対抗戦の選考をかねています）。
5日(金)	4日大阪店と同内容	4日東京店と同内容
6日(土)	ゲ屋道場主催VF2無差別級トーナメント 参加資格は道場入門者に限られます その場入会も大歓迎です。	東京店と同時開催
7日(日)	首領蜂ゲーム大会 前回は中止になってごめんなさい	ヴァンパイアハンター団体戦
13日(土)	ツインビーヤッホー！大会 ついに来た！横画面縦の演出を見て！	7日東京店と同内容
14日(日)	秋葉原道場対ゲ屋道場対抗試合 世界初のVF2道場破りがここに実現	美少女戦士セーラームーンゲーム大会 待望の横スクロールアクションが登場
20日(土)	美少女戦士セーラームーンゲーム大会 14日大阪と同内容	サイバーボッツゲーム大会
21日(日)	サイバーボッツゲーム大会 20日大阪店と同内容	ツインビーヤッホー！ゲーム大会 13日東京店と同内容
27日(土)	Vハンター月間イベント決勝	東京店と同時開催
28日(日)	VF2ゲ屋道場月間イベント決勝	東京店と同時開催

次に4月から開設されたバーチャファイター道場について。ハイテクセガを中心に全国17店舗でバーチャファイター道場が開設されました。

この道場に東京・大阪両店も参加しています。入門希望者には、キャラ毎に500円をいただきカッコイイメンバーズカードを発行。初段以上取得者は全国に17しかない特設段位認定ボードに木札で掲載し、高段位取得者は当道場の選抜メンバーとなって、他道場との対抗戦（道場破り!?）に出場してもらいます。ね、なんかおもしろそうでしょ？詳しくはお店できいてみてね！

と言ったところで急告！なんと5月14日に秋葉原道場の猛者達が東京ゲ屋に挑戦する人だってーこれを迎え撃ってくれる戦士をゲ屋から3人募集するの。5日と6日の大会でその決定をするから腕に自信ある人は絶対来てね!!

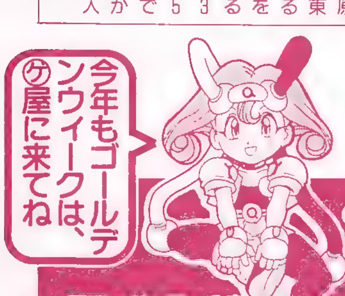
メルティ秘密の小部屋

Tシャツ全品値下げ決行！なんと一律1800円です。新作にはサイズもふえてお得お得！

今月はお知らせがたっくさんあるから、期待してネ！

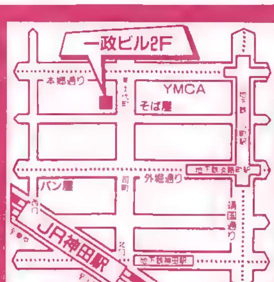
まずひとつめは、**ゲ屋メンバーズカードのスタンプ20個で千円分のお買い物ができるようになりました。**今までは用意した非売品グッズとの交換しかできなかったけど、今度からは、同人誌以外のすべての商品で使えるようになったの。どんどん利用してね。

それから、**ゲ屋販売のTシャツがすべて一律1800円へと大幅プライスダウン**します。なんと700〜500円（当社比）の大幅値引き！超期待の新作Tシャツ6点ももちろん1800円よ。旧値で買ってくれたみんな、ごめんね♡

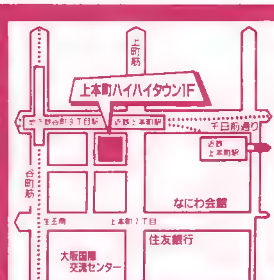


天下一ゲーマーの店
ゲ屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA

●東京内神田店●
TEL FAX共用切り換え式
03-3293-9325
営業時間
12：00〜19：00
第2月曜定休日
〒101 東京都千代田区内神田1-18-12
一政ビル2F



●大阪上六店●
TEL06(775)9348
FAX06(775)9349
営業時間
11：00〜19：00
第2月曜定休日
〒543 大阪市天王寺区上本町[illegible]
うえほんまちハイハイタウン1F

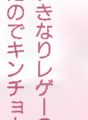


よくも悪くもみんなのレゲー

レゲーの魂

今回から新コーナーその1を始動。

担当：KAL



いくつかネタをあたためてある新コーナーのうちの1つ、ライター持ち回りの「思い入れのあるゲーム（いいコーナー名募集中ー）」を、今回から実験的に何度かやっていこうと思います。

ただ、ライターがあまりでしゃばるとこのページの存在意義（読者が主役のコーナー）がなくなってしまうので、そのへんの意見もお待ちしておりま〜す。

それでは栄えある新コーナーの第一号ライターとなったジョッキー君にご登場願いましょう。



みなさんこんにちは。私はジョッキー★笹岡です。マイネームイズ・ジョッキィーデェースー！

今日はいきなりレゲーの魂に登場したのでキンチョーしてます。

それもいきなり、ワンダーモモの基板を買って遊んでたら、「やらない？」とか言われて、1ページもスペースをもらっちゃったのだからあわてるよね。

やっぱ、ワンダーモモっつったら、ギャルゲーの元祖みたいなもんでしょ？ワンダーモモを知らずして、ギャルゲーを語るなかれって感じだよね。

当時としては、ものすごい量の音声合成

ワンダーモモは、システム86っつう基板なんだけど、その名のとおり1986年に出たシステム。

このシステム86の代表作は源平討魔伝とかがあるんだけど、源平もこのワンダーモモも、この当時としてはスゴイ量の音声合成が使われていて、そいつぁもう新鮮だった。

たとえば、モモの「えーん」とか、「やめて！」とか、クラブフェンサーの「カニカニ」とか、シャモアンの「旋風脚！」とか、そりゃもういろいろなボイスがあって楽しませてくれるワケですよ。



これぞオルバスもびっくり!!元祖カニパンチ。カニカニ♡



カメラ小僧登場。「フォ・カスチャンス！」

発音もしっかりしていて、これまでのような雑音としか聞き取れないようなおそまつなボイスでなく、誰が聞いてもそれと分かるヤツで、当時のオイラはそれだけで感動しちゃったモンですよ。ハイ。

ただ、ゲームオーバーのときの声「もーダメ」（？）は、当時のオイラは「そーダネ」としか聞こえなかった。ずっとそうだと思い込んでいた。今やっとナゾが解けた感じ。

ワンダーモモの歌もありましたねぇ

ワンダーモモっちゃあ、ビデオゲームグラフィティのVOL．2に入ってた歌が思い出されまさぁネ。



何げな〜いー街かど〜にー突然のあーらし〜変身ーのーさけびごーえー……。

あの歌、今でもBGMを聞くと歌詞が出てくるほどに気に入ってたなぁ。キョーミのある人はCDを買って聴いてみよう（もう廃盤か？）。ナムコ・ベストヒットパレードというCDにもこの歌は入っているので、なかったらこっちを探してみるのもいいかも（このCDは、ベラボーマンとか恋のディグダグ、果てはあの名曲、目蒲線の女までもが収録されているー買い）。

もしもリメイクを出すとしたら、ぜひともBGMに歌入りで出してほしい。今の世の中なら確実に受けると思うけどなー。格ゲーでさ、クラブフェンサーとかキャノンポッターとかアクロボールとかが自キャラとして使えんの。絶対売れるって!!



ゲーム後半にならないと登場しないコスプレ戦士アマゾーナ。

おっと、そしたらもちろん忘れちゃいけない、アマゾーナのお姉ちゃんも入れなくちゃね。登場シーンは某アテナみの変身シーンで決めてもらいましょう。

あぁ、こんな続編が出たら本望だろうなー、なんてな。

難度は高めゲームは硬派だ

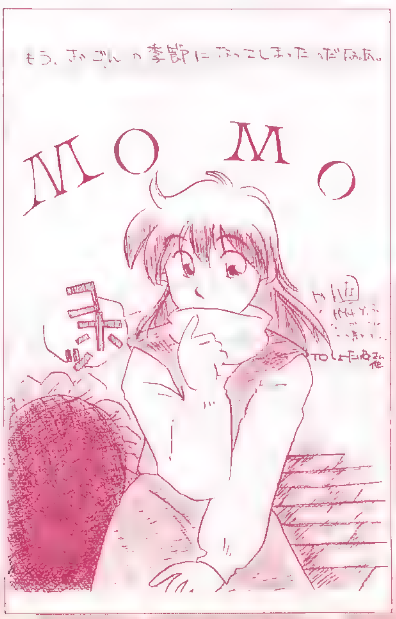
ゲームのほうは、ギャルゲーらしく、エゲツないムズカしさが目立つ。

しかし、クリアできないほどの難易度じゃないので、マニアはこぞってプレイしたものだ。

1回倒れた起き上がりに敵が重なってると、2度3度ハマってしまうというような不親切さもあって、決してよいゲーム性とはいえないが、オイラたちは熱くなった。

なぜ？と聞かれたら、おそらく答えは、「ワンダーモモだから」と答えていただろう。それほどまでにこのゲームのインパクト&キャラクター性は、プレイヤーの心を突き動かしたのである。

今でこそ、世にギャルゲー



（東京都 佐根〝ライバルはマッピーJr.〟和良さん）●季節はずれの採用でゴメンナサイ。主人公、モモちゃんね。

(福岡県 新陰流三郎・改君)●横シューのオーダイン。意外とファン多いんだよね。





(福岡県 武術師さすけさん)●このゲームを扱う日も近いかも!? あ、誕生日おめでとうございます。早いですね(笑)。

このゲームを語る

イーアルカンフー('85コナミ)

近頃の異様な難度の対戦格闘ばっかりやってると、ふと思い出し、またやりたいなぁと思ってしまうゲームです。

操作は8方向レバーと2ボタン(パンチ、キック)で、レバーとボタンの組み合わせで16種の技が出せます。

ルールは現在の対戦格闘と同じで、相手の体力を0(ゼロ)にすれば勝ち、の1本勝負です(あ、今は3本勝負か。汗)。敵は11人です。

今の格闘物と違うところはなんといっても「どんな攻撃でも、ダメージは同じ」というところでしょう。剣で斬られるのと扇子をくらうのが同じダメージってのは納得できません(笑)。

自分はトンファーとブルースでひっかかって(トンファーが強かった)、11人目のブルースを倒せないままゲームが姿を消してしまいました。

もう1度やる機会があったらブルースを倒すのはもちろん、「旋風脚をどうやって当てるか」、「FEEDLE(5人目)はどういう意味か」を調べてみたいです。

(新潟県 川村亮君)

があふれているが、昔はこんなもんだったのだ。ワンダーモモなくして、現在のギャルゲーの繁栄はなかったかもしれない。

……なんてな。一見まじめ風に書いたケド、オイラがいかにワンダーモモに熱くなったのかが伝わってくれりゃ本望よ。

ナムコさん。ぜひとも続編出してね。



「ど-もありがと」

●はーい、はいはい、次回の「思ゲー」は立萊多君の「イー・アル・カン・フー」だぞ。

このゲームに関するイラストなどガンガン送ってよこしてください。

ちなみに、それ以後の予定ではぴぐ君による「ソロモンの鍵」とか私の「アサルト」なんかを考えてるけど、どうかな。これらに関するおたよりやイラストなども待ってるぞよ。

ではまた来月お会いしましょう。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN CORNER

選評:APAPA

在庫をいっぱいかかえてるんで載せてくれ、なんて言ってくる人がいるが、図々しい言いぐさだと僕は感じる。この場は在庫処理の場などではない。掲載選考の基準は、本の内容、価格との釣り合いなどであって、売れなくて困ってるかどうかは関係ないのだ。僕に泣き落としは効かないぜ。

投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。
①本のタイトル、判型、頁数。
②発行者（団体）名と連絡先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。（例「○月○日発売号までに」）
⑤通販を行う期間。（例「売り切れまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『○月△日号までに掲載希望』と表に書いて指定してください。

☆伝言板も同人誌も、6月15日発売号締め切りは5月5日、6月30日発売号締め切りは5月20日必着です。どちらあての物にも、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。

同人誌紹介

値段は送料込みです

大江戸スペシャル1



大江戸スペシャル発行、B5判60頁オフ、表紙カラー。700円の無記名小為替＋270円切手にて。

「覇王丸が好きな人には特におすすめデス」

覇王丸&ナコ、覇王丸&幻十郎のショートギャグと、覇王丸&ガルのシリアス26頁。背景を含め、妙に丁寧な絵柄は、同人誌離れしている。で、内容は実に同人誌的なのだ。

（〒603 京都府京都市北区紫野宮東町1 加藤方「大江戸スペシャル」GM係）

蛇

RED BEAT発行、A5判52頁オフ、表紙カラー。350円の無記名小為替＋270円切手にて。

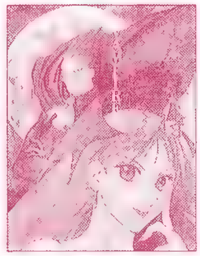
「幻十郎ファンの人、よろしく！」

刺客を生業とする幻十郎と、一人の遊廓の女性との関わりを描いた28頁シリアスがメイン。業による悲しみがうまく描けている。その他、少年アシベ風4コマなど。

（〒177 東京都練馬区石神井台4-8-11 岡田泉）



逢魔が時



東京茶巾鮨連合会発行、A5判68頁オフ、表紙カラー。500円の無記名小為替＋270円切手にて。

「モリガンとオルバスばっかりの本です」

キャラを学園漫画の登場人物にした20頁ドタバタギャグと、B級ホラー映画風に、サキュバスであるモリガンを描いたシリアス24頁など。

（〒177 東京都練馬区谷原6-1-15 小中康子）

美学の帝王



嶺上開花発行・個人誌、B6判20頁オフ、表紙カラー。200円の無記名小為替＋190円切手にて。

「先着10名様に便セン差し上げます」

デミ中心の1頁ギャグ本。どうも作者はデミトリを苛める趣味があるようだ。絵は達者で安定している。

（〒317 茨城県日立市城南町5-5-2-302 鯉沼方 V係）

Non Stop Evolution



くりすます・いぶ発行、B5判40頁オフ、表紙カラー。500円の無記名小為替＋240円切手にて。

「ジャッキーへの愛が集中したバーチャ本です」

2〜4頁ギャグと、トーク、イラストなど。表紙よりも、内容のジャッキーはガキっぽいぞ。ジャッキーファンへ。

（〒610-11 京都府京都市西京区大原野西境谷町2-9-12-404 岩田育子）

SUPER 魔ノ手 MOVIE FF



FFF COMPANY発行、B5判68頁オフ、表紙カラー。800円分の無記名小為替＋240円切手にて。

「この本の重さはストⅡへの愛です!!」

ケンを主人公に、リュウ、師匠との3人の心のつながりを描いたムービー設定のシリアス13頁が中心。その他、リュウ、ケン中心のギャグと、春麗&バルログの小説など。

（〒862 熊本県熊本市尾ノ上2-20-14 牧口真弓）

自由の理



時計館発行、B5判20頁オフ、表紙2色。100円の無記名小為替＋190円切手で。

「オリジナルな京♡ユキ中心本です」

1頁ギャグ6本と、京&ユキの6頁シリアス。京とユキのカップルっていいな、と思ってる人なら、買って損なし。

（〒443 愛知県蒲郡市三谷町五舗59 小田真理）

PINFU



GO FISH発行、B5判28頁オフ、表紙3色。400円の無記名小為替＋190円切手にて。

「豪2が好きな方に、オールキャラギャグ本です」

まんべんなく豪2全キャラを押さえたギャグ本。何だかんだ言って、みんなが仲良さそうなところがいい。

（〒239 神奈川県横須賀市久里浜8-5-9 安田真美）

奈美はビーナス！



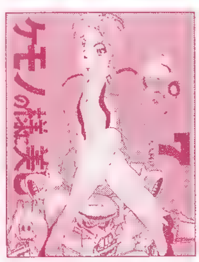
ルビス神殿発行・個人誌、A5判36頁オフ、表紙カラー。300円の無記名小為替＋190円切手にて。

「愛ゆえに発行した弟切草本です。今でも弟切草が大好き！……という方に」

弟切草1頁ギャグ本。弟切草が好きで、表紙の絵柄が気に入れば、お買い得でしょう。

（〒507 岐阜県多治見市滝呂町14-155-194 竹下友省子）

ケモノの様に美しく 7



悪魔の穴発行、B5判56頁オフ、表紙3色。500円の無記名小為替＋240円切手にて。

「皆さんパワードギアは面白いゲームです。30コインほど使えば…。あとはキャラの魅力に気付けば完ペキです」

通信士のお姉さんとターナー大尉のHマンガ。18歳未満の方の購入は禁止します。

（〒720 広島県福山市東桜町3-4 福山郵便局留 黒百合倶楽部）

伝言板

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。またハガキの端は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

ゲームオンリーイベント
MEGA-POINT 3rd!

1995年7月30日(日)
三越プラザー共同ビル9F
サークル・イベント無料CMスペースもあり
直接(¥1300)・委託(¥1000)参加募集中!
詳しくは80円返信用封筒同封のうえ下記住所まで。
〒950 新潟県新潟市中興野49番4号
早川方 MPC係

チャム²&ナコルル レターセット 作りました

B5サイズ 2種×9枚(計18枚)
長4封筒2種×3枚(計6枚)
で1セットです。
1セット250円+送料190円です。
定額小為替と切手でお願いします。

〒114 東京都
北区豊島5-5-7-1401
森 環 係まで
よろしく～

会員大募集中～

ゲーム中心の、よろずサークルです。月1回の会報の他、イラストコンテスト、なども…
〒123
東京都足立区西新井本町
5-9-32-206
大武方 星咲 係まで

募集

切手とイラスト同封でまずはお手紙下さい
〒243-03
神奈川県愛甲郡愛川町
田代729-1
井上真希まで

ガルフォード寄りの本と東丈寄りの本を出す予定なので執筆者様募集!詳細は80円

私設全国京サマラブ連合

今年の夏コミで集田京サマコスプレをするのが今のところの一番の目標ですが 2ケ月に1回京サマへの愛を語り合う会報を出します。
気になった方は返信用封筒同封の上。
〒036 青森県弘前市田町5-5-5

GAME MUSIC ONLY CLUB EVENT
"FARDRAUT"

備えよ、備えよ、備えよ!目の前のヘキサクロスに!

1995/5.4(THU)
AT Cafe BLUE
PM9:00 START
ADMISSION 2,000yen with 1DRINK

・JR環状線「天王寺」「新今宮」乗り換え
JR「難波駅」改札口向かいのビルB1F
・地下鉄四ツ橋線「難波駅」利用でも可

コアなゲームミュージックマニアにおくるコアなクラブイベント!素人さんも大歓迎
一晩中ゲームミュージックで楽しんで頂戴。素敵な基盤(アルファックスゼット他多数)も取り揃えて皆様の御来場をお待ち致しております。
詳しいお問い合わせは80円切手同封で
〒537 大阪市東成区東小橋1-17-31-707
児玉方 FARDRAUT PROJECTまで
問い合わせなんてメンドクサイ、そんなあなたは当日左記の場所へ。

会員様募集!!

ゲームonlyサークル作ります。
月1回会報発行
会費は切手代のみ。
興味持った方は80円切手同封で下記住所まで。
案内書送ります。
〒167
東京都杉並区荻窪3-12-7
林 彩子

10/10(祝)
東京文具共和会館 2・3F
アーケードゲームONLYイベント
ヴァーチャルヘヴン
直参 200 sp
委託 30 sp 以上
コスプレOK
(アーケードゲームのみ)
イベント終了後 ゲーム大会
♥お問い合わせ先♥
〒243
神奈川県厚木市恩名
1216-10F
遠藤 さとみ

CM本参加者募集っ!!

"LITRE CM BOOK"という、CM本の参加者を募集しています。参加費無料なので、ぜひご参加下さい。
〒123 東京都足立区西新井本町
5-9-32-206
大武方 星咲 係
同人誌者 シールOKです。

ジオ ガイスト 1
ゲーム系同人誌即売会

日時 5/21(日) AM10～
場所 東京文具共和会館

オールジャンルゲーム系イベントです
今回サークル参加は締め切っておりますが、是非、遊びに来て下さい。
(コスプレは不可。)

連絡先
〒195 東京都町田市真光寺781-7
コーポ宏和内 AAA

『WALLING』パズル2

出題 PAPARA

問題枠

(□ = 二重枠のマス)

	□								
		□			ゼ		ア		ヤ
ル	□	ト		イ		□			
					□				
								□	
	□		□		□				□
□		□		□		□			
					ギ		ゲ	□	ツ
	□	ラ		カ			□	□	
ゴ						□		□	□

例題
ゲーム名リスト
・テナ
・テトリ
・ツインー

例題解答

(■ = 壁マス)

■	ー	ビ	ン	イ
■	■	■	■	ツ
■	リ	ス	■	■
■	ト	■	■	ナ
■	テ	■	ア	テ

例 題

		ビ		
		ス		
			ア	

解き方

ゲーム名とゲーム名の間を、壁で仕切っていくパズルの2回目なのだ。前回とはちょっとだけルールが違うぞ。注意すべし。

さて今回は、次に示すルールに従って、問題枠の中に、ゲームリストのゲーム名を納めていってもらう問題だ。

――ルール――

①問題枠中の文字は、納められるゲーム名中の一文字である。

②どのゲーム名の、どのマスをとっても、ほかのゲーム名とは、縦、または横に接していない。（斜めはOK）つまり、必ず間に壁マス(黒マス)が入っている。

③どの壁マス（黒マス）から始めても、壁マスのみを辿って、すべての壁マスにたどり着けなくてはならない。つまり、すべての壁マスは繋がっている。

④壁マス、文字の入ったマス共に、2×2以上の塊の部分があってはいけない。

さて、今回はさらに、ゲーム名のリストが加工されている。というのは、ゲーム名の中から、問題枠の中にあるそのゲームの文字が抜き取られてしまっているのだ。だから、一文字足りないゲーム名から、正しいゲーム名を考えなくてはいけないぞ。

――不完全ゲーム名リスト――

・ラ
・バラ
・カリ
・ジラ
・ビウス
・バグン
・テリス
・ギプラス
・ルテット
・ブイケン
・ヴンパイア
・ウェトリス

解いていく方法としては、確実にゲーム名を構成する文字が入るマスと、それと同様のマスの間を、壁マスとして塗りつぶしていくこと。そして次に、壁マスは孤立しないことを考えて、ほかの壁マスとどう繋げるかを考えていくのだ。

あらかじめ入っている文字と文字の間、そして文字と文字が斜めに接しているところの、挟まれたマスは、必ず壁マスになるぞ。

さて、そこで解答は「二重枠のマスに入った文字を並びかえてできるゲーム名」とします。

二重枠のマスが壁マスの場合、その二重枠はなかったものとして考えてください。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年令、性別を記入のうえ、5月20日必着で、〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル ゲーメスト編集部「WALLINGパズル2係」宛に送ってほしい。

正解者の中から、有識之士（ゆうしきのし）である5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。それから、ハガキイラストは、当選落選には関係ないぞ。では、論理的思考で解くのだっ!!

3月30日号当選者発表

さて、前回の『ぷよテト』パズルは、正解者が極端に少なかったぞ。よって、難易度アンケートは集計不能なのだ。

連鎖を先に考えた人がほとんどだったみたいだけど、実は連鎖数よりも、組み上がったときの高さを優先的に考えたほうが解きやすい。一番低い場合は、マス数から6段の高さとなるので、まず6段に収めるようになるブロックの配置を考え、できたら連鎖数を数える。同形のブロックは入れ換え可能なので、入れ換えて連鎖を数えてみる。さらに全体を90度回転させてみる。そして最高連鎖数を数えるのだ。マス内の記号の数から、連鎖は9段が限界とわかっているので、もし途中で9段連鎖が出てくれば、それで完了。今回の問題の場合、やってみると、そのパターンは見つかるのだ。

当選者

PN KNーぷにぷに君（千葉県）
山西龍一君（茨城県）
PN かきのたね君（愛知県）
PN SRQ君（岐阜県）
岩間一郎君（三重県）
PN S・REM君（大阪府）
仲田慎平君（京都府）
松富孝広君（福岡県）
岡崎優君（福岡県）
江口祐規君（佐賀県）

以上10名に、今回はこのパズルコーナーの集大成『ゲーメストのパズルだよ!』を送るぞっ!!

実は正解者が10名に満たないので、正解に近い人から順に10名を選んだのだ。こういう難しい問題のときにも、あきらめずにがんばって解いて、ハガキを送ってみると、意外なところで当選者の中に入ったりするのであ〜る。

今月の残念賞



岩間一郎君（三重県）㊣
これが！　これが正解だっ!!さあ、連鎖をたどってみよう。



PN　瑠璃色の風さん（茨城県）
課題の提出期限は、僕に言ってもど〜にもならんぞお。



PN　かきのたね君（愛知県）
これは7連鎖。正解者少数のため5連鎖までは当選圏内なのだ。



PN　S・REM君（大阪府）
5連鎖だと、ピース配置のパターンは一つに確定しないのだ。



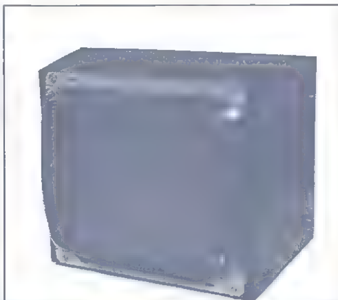
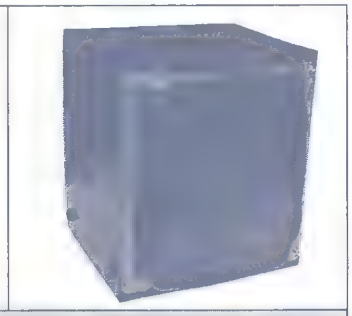
PN　高橋奈子さん（東京都）
マリオンのコスプレしたむーちゃんである。難しすぎたかあ。

基板タイトル（1K=千円）		サンダーフォックス	10K	忍者龍剣伝（海外）	6K	ゆうゆのクイズでGO!GO!（サブ）	1K	グッとE雀	6K
アースジョーカー	6K	サンダーブラスター	12K	ノストラダムス	23K	妖怪道中記	20K	スーパー㊙版	30K
アウトゾーン	8K	Jリーグ1994	23K	のぼらんか	7K	雷電	22K	スーパーリアル麻雀PI	7K
アサルト（レバー付き）	65K	忍	18K	ハードパンチャー	10K	ラスタンサーガ2	11K	大予言	5K
アルチメイトテニス	10K	シンプソンズ	22K	ハイパースポーツスペシャル	22K	リードアングル	11K	とってもE雀	5K
1943	11K	T.M.N.T.	6K	ハイパーデュエル	15K	リムロッキンバスケットボール	6K	トリプルウォーズ2	17K
インセクターX	6K	スーパーストII（ロム）	10K	爆裂ブレイカー	9K	ロードオブキング	12K	ねるとん牌鯨団	5K
ウルトラマン倶楽部	3K	スーパーストIIX（ロム）	特価	パックランド	66K	64番街	12K	パチンコ物語	10K
SDガンダムサイコサラマンダ	3K	スーパーマン	11K	ハットトリック'93	20K	龍龍	3K	ファイナルロマンス	28K
SDガンダムネオバトリング	15K	スーパーワールドコート	10K	パロディウスだ！	12K	ワールドカップ'90	3K	ファンクラブ	3K
SDガンダムレインボー大陸戦記	6K	スタックコラムス	5K	ヒーテッドバレル	22K	ワンダープラネット	12K	プリンセスリーグ	10K
X−MEN（ロム）	TEL	ゼビウス	25K	ヴァンパイア（ロム）	TEL	アテナ	37K	麻雀狂時代	3K
M.V.P.	1.5K	ゼロウイング	8K	ヴァンパイアハンター（ロム）	TEL	イシターの復活（ロム）	150K	ミラージュ	10K
大江戸ファイト（流血）	25K	ソニックウイングス	12K	ファイナルブロー（サブ）	0.5K	ウィロー	70K	吉本劇場	5K
ガイアポリス	20K	ソニックザヘッジホッグ（P付）	37K	フィグゼイド	8K	ウルフファング	TEL	ラマン	8K
カイザーナックル（ロム）	7K	大工の源さん	6K	ヴィマナ	10K	エドワードランディー	70K	**業務用ネオジオ**	
仮面バトルレーサー	4K	タスクフォースハリヤー	8K	V・V（基板新品・ボンバーがでるロムサービス）	15K	クレイジークライマー（海外）	77K	ASOII	5K
機動戦士ガンダム	4K	闘いの挽歌	25K	フーピー	6K	サンダークロス2	38K	餓狼伝説スペシャル	2K
ギャラガ	15K	ダブルウイングス	18K	プーヤン	17K	スプラッターハウス（ロム）	22K	餓狼伝説3	TEL
ギャラクシアン（IPM）	15K	W.G.P.	5K	富士山バスター	6K	XEXEX	47K	痛快GANGAN行進曲	6K
ギャラクシーフォースII（コンボAV付き）	48K	タントアール	10K	ブランディア	11K	大王	38K	ザキングオブファイターズ'94	TEL
クイズクエスト（サブ）	1K	出たな!!ツインビー	13K	ブルーホーク	9K	タイムパイロット	36K	サムライスピリッツ	5K
クイズココロジー2	3K	天地を喰らう	35K	へべれけのぽぷーん	8K	タイムパイロット'84	42K	真サムライスピリッツ	TEL
クラッチヒッター	7K	天地を喰らう2	25K	ポトポト	5K	バーチャファイター2	800K	戦国伝承2	3K
グランドストライカー	18K	ドギューン	13K	魔界村（海外）	18K	パックマニア（ロム）	28K	得点王	3K
グレートスラッガー'94	20K	トップランキングスターズ	8K	マクロス	15K	ブラストオフ	35K	バーニングファイト	3K
豪血寺一族	13K	虎への道	7K	マクロス2	12K	魔法大作戦	50K	ビューポイント	15K
ゴールデンアックス2	35K	ドラゴンセイバー	33K	マジカルエラーを探せ	5K	U.Sネイビー	50K	**コントロールボックス（新品）**	
コズモギャングザパズル	5K	ドラゴンニンジャ	7K	マジックソード（海外）	18K	ラディカルラジアル（海外）	77K	シグマAV3000	特価
コズモギャングザビデオ（基板付）	18K	ドラゴンバスター	53K	マッスルボマー	8K	ワイルドウエスタン	77K	パナツイン	34000
コラムス	8K	トリオザパンチ	30K	マッドギア	5K	**麻雀基板**		パナカスタム	30000
サイオニクスオスカー	13K	砦	5K	Mr.Do vs ユニコーン	20K	アイドル麻雀	5K	VEGA9000DX	48000
サイバトラー	8K	ナイツオブザラウンド	15K	ミズバク大冒険	18K	イメクラ麻雀	10K		
サンダーゾーン	13K	ニューマンアスレチック	17K	ムーンパトロール（海外）	21K	ウルトラ㊙麻雀	10K		

ナナオ基板専用モニター

★各種コントロールボックスに、ケーブルを差して、そのケーブルをモニターに差せばOK!簡単です。（初心者でもOK！）
★画面の拡大・縮小（画面からハミダスことはありません）、明るさや色の調節もできます。
★超美しい画像､保証します(ゲームセンターのアストロシティ［セガ筐体］と同じ画像です)。
★画面のタテ置きヨコ置き自由自在(タテ型のゲームもOK)。
★水平周波数は、15.75kHzと24.83kHzに切り替えが、できます。(バーチャファイターもOK)
★モニターを買ってくれたお客様に、当社が選んだ基板をプレゼント！

20インチ（新品）……¥76,000
26インチ（新品）…¥100,000
ケーブル…………… 各種¥3,000
（ボードマスター・コンボAV・パナツイン&カスタム・シグマAV-3000・VEGA-9000DX）
消磁器…………………¥10,000
消磁器は､モニターをタテやヨコにしたときにでる色ムラを､取る機械です。

写真は20インチです。26インチはケースの形が違います。

ストリートファイターZERO 予約受付中!!

全国通信販売(ヤマト運輸)
品代金は、コレクトサービス(代引)でOK!
新作中古基板予約受付中★中古品は消費税サービス

基板屋

〒431-02　静岡県浜名郡舞阪町舞阪2668-315
営業時間　12:30〜24:00
TEL&FAX　(053)592-7236
携帯電話　(040)584-0617

中古基板 続々と入荷中!!まずはお電話下さい!!

基盤高価で買い取ります。電話でお問い合わせ下さい

ニューバージョンで登場!!
二人でらくらくプレイ
PANA TWIN LONG

<買取基盤例>
リターンオブインベーダー
ドルアーガの塔
モトス
ギャプラス
バックランド
フォゾン
ワンダーモモ
パックマン
ドラゴンスピリッツ
リブルラブル
ドラゴンバスター
メトロクロス
ガンフ[illegible]
ブリルツ[illegible]
タイムトン[illegible]
三輪さんちゃん
ゴンベーのアイム[illegible]
悪魔城ド[illegible]
ロストワールド
キング&バルー[illegible]
トランキライ[illegible]
グラディウス
サイコ ソル[illegible]

その他のソフトも買い[illegible]ますので[illegible]気軽にご相談下さい。

<あ行>

アルバレスタ	20千
R-TYPE 2	13千
アルゴスの戦士	18千
アラビアン	26千
アンダーカバーコップ	35千
イーアルカンフー	18千
イエローキャブ	30千
1943	12千
ウエスタンエキスプレス	8千
ウォリアーブレード	38千
エイリアンズ	26千
エキサイティングアワー Hつき	8千
ASO	[illegible]
SDガンダム サイコサラマンダ	[illegible]
エンパイアシティー19[illegible]	[illegible]
オ[illegible]ガー	[illegible]
[illegible]ズルはいりませんか	6千

<か行>

ガイアポリス	23千
空手道 Hつき	12千
ギャラガ	20千
キックス[illegible]	[illegible]
[illegible]	18千
コットン	10千
コントラ	[illegible]

<さ行>

鮫鮫鮫	18千
サーカスチャーリー	20千
サンセットライダース	28千
ジャイロダイン	12千
ジェミニウイング	10千
スペースインベーダーDX	45千
スカイキッド	38千
スーパーストII X	45千
スプラッターハウス	[illegible]
スーパーワースタ 名[illegible]	[illegible]
セイブカップ サッカー	[illegible]
[illegible]P-2 [illegible]	[illegible]
戦[illegible]	[illegible]0千
[illegible]	23千
[illegible]	15千
ソニックウイングス	22千

<た行>

タンク バスターズ	6千
タン[illegible]	[illegible]
ダークシール 2	15千
タンブルポップ	13千
[illegible]カーム c	[illegible]
[illegible]コネクション	[illegible]
[illegible]ルビット	[illegible]
ツインビー	1[illegible]
[illegible]ゼーバー	3[illegible]
シークレット	1[illegible]
[illegible]ローラ	1[illegible]
[illegible]ブリード	1[illegible]

<な行>

ナックルバッシュ	18千
忍者 キッズ	13千
ニューマンアスレティック	18千

<は行>

ヴァンパイア	50千
バーニングフォース	30千
バース	28千
ハイパーデュエル	20千
ハットトリックヒーロー	20千
バルガス	12千
バグマン	[illegible]
ブラックア[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]ウッド	[illegible]
[illegible]	10千
[illegible]ーず	23千
ブランディア	18千
フービー	12千
ファンキージェット	25千
ブレイゾン	5千
[illegible]	8千
[illegible]	5千
ぷよ[illegible]	65千
[illegible]	[illegible]
ペンゴ c	12千
ポップフレイマー	28千
ボ[illegible]	10千
[illegible]	18千
[illegible]	8千
[illegible]	2千
[illegible]	5千
モンスターラ[illegible]	12千
モンスターレアー	12千
妖怪道中記	20千

<ら行>

リブルラブル	58千
リターンオブインベーダー	20千
レディーバグ	28千
ルナーク	13千
ロボコップ	[illegible]

<わ行>

ワンダーボーイ	10千
ワースタ'90(PCB)	8千
ワルキューレの伝説	58千
ワンダー 3	38千

<業務用ネオジオ>

[illegible]Sハード[illegible]	¥3[illegible]
[illegible]サムライスピリット	ASK
[illegible]ター'94	ASK
[illegible]ポイント	[illegible]
ASO 2	5千
クロスソード	8千
NAM-1[illegible]	8[illegible]

<3000円均一>

アルカノイド リベンジofドゥ
ウルトラマン タイガーヘリ
チャンピオンベースボール
ダブルドラゴン
[illegible]WF スーパースターズ
[illegible]ッスルフェスト
[illegible]グの王者
[illegible]ライアウト
R タイプ c
ギングウォーズ

<麻雀、クイズ>

スーパーリアル P-3	35千
スーパーリアル P-2	22千
スーパー丸禁版	36千
レモン エンジェル	22千
[illegible]ルトラマルビ 麻雀	12千
麻雀[illegible]スト	28千
[illegible]	8千
[illegible]学園 [illegible]2	10千
麻雀エロチカガルフ	12千
花の もも 組	10千
[illegible]ップスター	8千
[illegible]	12千
[illegible]の妖精	10千
[illegible]ティング	8千
[illegible]ハンター	8千
[illegible]	6千
[illegible]	10千

[illegible]買うとストII(ハーネス付き)でなんと!¥45,000。(基板の種類は当社に選択させて頂きますのでご了承下さい)

※価格は消費税別です。 ※価格は参考でしかありません。電話で在庫と値段を必ず確認して下さい。

代金引換システムでスピーディーな発送
現金書留も受け付けております
※詳しくはTELにてご確認下さい。

中古基板情報はFAXで!

24時間OK!

●操作方法●

まずFNX情報BOXセンターをよびだします。

東京地区	03-3940-6000
名古屋地区	052-453-6000
大阪地区	06-455-6000
福岡地区	092-482-6000

(メッセージ)
「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ご希望のBOX番号を押し、続けて#を押して下さい。」

①ケイアイシーのBOX番号
850000と#

(メッセージ)
「あなたのFAXの電話番号を、市外局番から押し続けて#を押して下さい。」

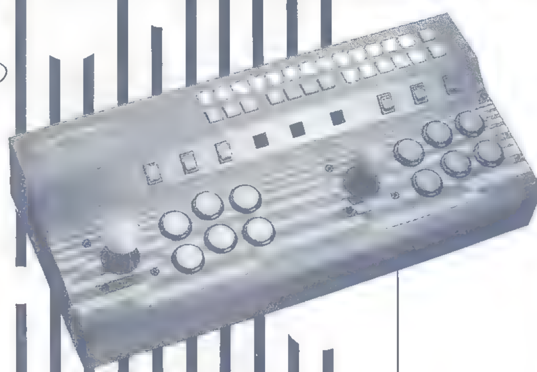
②あなたのFAX番号
(市外局番-○○○○と#)

(メッセージ)
「○○○○ですね。今までのご指定でよろしければ#を、最初からやり直す場合は0・#を、続けてご利用される場合は1・#を押して下さい。」

③#を押す

(メッセージ)
「ご指定のFAXにお送り致しますので電話を切ってお待ち下さい。ご利用ありがとうございました。」

価格据え置き!!



S出力、PAL信号装備、高性能ビデオコンバーター
PANA TWIN LONG
¥38,000

NEW **PANA** Custom
¥34,000

共通オプション

●ストII対応ハーネス	¥3,000
●麻雀ハーネス	¥3,000
●VHFユニット	¥3,000
●RGBケーブル	¥3,000

★各種ホビーゲームインターフェースカード★

●スーパーファミコン用	¥8,000
●PCエンジン用(6ボタン対応)	¥8,000
●ネオジオ用(発売間近)	¥8,000
●メガドライブ用	¥3,000
●MSX用	¥3,000
●連射基板	¥3,000

SURPOTING YOUR GAMELIFE!

KIC (株)ケイアイシー CO.,LTD.

営業時間 AM10:00~PM7:00
(土曜日PM5:00マデ)※日曜日定休日デス

〒213 神奈川県川崎市高津区
千年818 サンライフ橘
TEL:044-754-7594
FAX:044-754-7597
振込先 住友銀行武蔵中原支店
普通520412(株)ケイアイシー

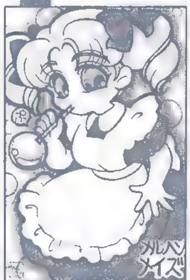
※詳しい資料、在庫価格は80円切手×2枚を同封のうえ上記のGM係までお申し込み下さい。



ゲームデザイナー養成
特別5月生願書受付中
授業開始日は5月22日から
募集人員は各科とも若干名
そろそろキミも創る人になって、
ハマッている人を
おもしろがらせてみないか？
この特別5月生は、入学手続が遅れた人
新聞奨学制度を利用する人など時間的に
入学時期がずれてしまう人を
救済するために行います
■新鮮なストーリー構成！　今様のキャラクター！
美しい画面を創る背景画！自然な動きの動画描写！
いま蓄積された
アニメーション技術が
ゲーム制作に生きる！
■修業年限2年・定員80名・願書締切り5月17日
'95年度特別5月生願書受付中！
コンピューターゲーム科
■就職抜群！ 学生寮(男女)あり　朝日・毎日・読売・東京・産経 各新聞社奨学制度あり(学費全額免除、返済なし、給与12.0万円)，学院見学随時可(TELにて要予約)，JR水道橋駅西口徒歩１分．
特別5月生 各科願書受付中！
◆アニメーション科
◆アニメーション声優科
◆コンピューターゲーム科
◆エアーブラシ彩色科
◆アニメーション美術科
◆漫画家プロ養成科
◆アニメキャラクター科
◆イラストレーション科
◆漫画原作シナリオ科
◆コミック編集者養成科
社団法人／日本漫画家協会賛助会員・社団法人／日本映画テレビ技術協会々員・財団法人／日本視聴覚教育協会々員
東京アニメーター学院
〒101 東京都千代田区三崎町3－4－9 ☎03(5276)1511(代)
入学案内書 住所・氏名・年令・電話番号・志望学科を明記、250円分の切手同封、上記住所へ。

新企画！VF2大会&ノート復活!!

今月のイラスト大将



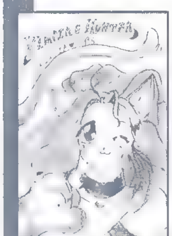
◁円山亮子



◁浅利六郎



◁ぱぐ



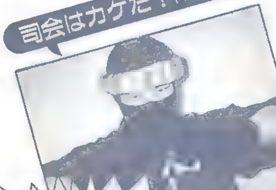
◁ハゲヅラ様



◁まねき猫吉



◁紫夜はるか



コスプレイヤー大歓迎！



●司会は写真の２人！
もちろん出場者の
コスプレもゲーム系に限りOK！

●月末は各週の上位４人ずつ
計12人でチャンピオン戦!!
優勝者は小川町○○の
称号と共に誌上で大紹介！

VF2大会!!

毎週日曜日
PM5:00より
試合開始!!

参加者受付は、
PM4:30まで!!
早めに来てね。

挑戦
待ってます！

ビッキーズノート生まれ変わって復活！

●従来のみなさんの声・イラストに加え、
なんとメーカーさん(どこかはナイショ♥)
からの情報が２週間に１回やってきます。
そこで、メーカー別表紙イラスト募集
します。サイズはＢ５判で、
無地のルーズリーフに描いてね♥



Cut
Ryoko M

まだまだ大募集中

◎イラスト(ハガキサイズ)
◎手作りインストカード
◎ビッキーズノート表紙イラスト

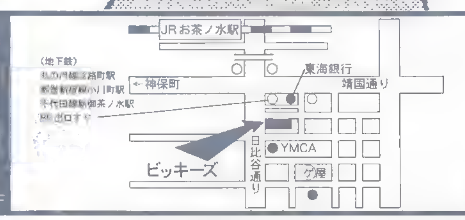
くわしくはお店の方に問い合わせください！

イラスト等のあて先は…

東京都中央区銀座8-15-10
ダイヤハイツ301 前田裕司

※住所・氏名・電話番号を忘れずに!!

年中無休です
OPEN 10:00〜0:00
Bickyes ビッキーズ
☎03-3294-5444
〒101 東京都千代田区神田美土代町9 千代田21ビル地下1F




Total Game Shop
OPEN
VIRTUAL WORLD
BATTLETECH
GOODS OF GAMES
BOOKS OF GAMES
アルケミスト
錬金術師が
贈りもの
GAME SOFT
AUDIO & VISUAL SOFT
Total Game Shop
ALCHEMICS
アルケミックス
大阪市住之江区南港北1丁目14番16号
(大阪南港コスモタワー3F) ☎06-615-6134
大阪南港
コスモタワー3F
ATC
インテックス大阪
バーチャルワールド・ゲームソフト・コミック・書籍
CD・ビデオ・LD・キャラクター商品・TRPG
4/20 OPEN!

実績の13年。NEWゲームからレアゲームまで!!在庫豊富!!

アイレム
R-TYPE 10K
R-TYPE II 12K
迷宮島・妖獣伝 各6K
イメージファイト 10K
Xマルチプライ 15K
エアーデュエル 10K
フック 18K
アンダーカバーコップ 32K
剣豪 12K
ビジランテ・大工の源さん 各5K
カプセルインベーダー 48K
サンダーブラスター 15K
クイズF1.1.2フィニシュ3K
最後の忍道 15K
ギャラクシアン 新品 20K
ロードランナーI〜IV 各28K
はさむ 3K

SNK
サターンofサターン 68K
A.S.O. 20K
カイロスの館 8K
名人戦 15K
ストリートスマート 8K
戦場 3K
ジョイフルロード 20K
原始島 8K
サスケVSコマンド 48K
ギャングウォーズ 10K
バドルマニア 5K
ネオジオ各種
MV 1 基板 特価格安
業務用カセット龍虎の拳II・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・ASO2・クロスソード・8マン・WHII・ゴーストパイロット各2K
ガロウ2・ナム1975・2020ベースボール・ロボアーミー・龍虎の拳・忍者コンバット・・・各1K
ベースタ プロ・キングオブモンスター・バーニングファイト・ワールドヒーロー・餓狼伝説・ファイアースープレックス………各0.5K
F.H.ダイナマイト 3K, WHJET 3K, ガンガン行進曲 10K, KofF'94 18K, 餓狼伝説 15K,

カプコン
クイズ三国志・殿様の野望 各2K
バルガス 5K
1942 8K
1943 12K
魔界村 28K
戦場の狼 15K
虎への道 10K
サイドアーム 10K
マッドギア 5K
アレスの翼 20K
トップシークレット 18K
SF-1 18K
SF-II 5K
SF-II ダッシュ 7K
〃 ターボ 10K
キングオブドラゴンズ 20K
ラストデュエル 15K
エグゼドエグゼス 35K
ナイツオブザラウンド 18K
ナニッキーズ 12K
クイズD&D 12K
キャデラックス 28K
USネイビー 28K
マッスルボマー 18K
マッスルボマーDUO 20K
ファイナルファイト 10K
バース
天地を喰う II 18K
スーパーストII 35K
スーパーストII X 45K
ヴァンパイア 特価
エイリアンVSプレデター特価
ダンジョンズドラゴンズ 特価
X-MEN 特価
ヴァンパイアハンター 特価

TOA PLAN
V-V 新品 新品! 10K
ゴークス(センサー2ケ付) 5K
フービー 7K
アウトゾーン 12K
ヘルファイア 8K
ヴィマナ 12K
フィグゼイド 10K
達人 7K

コナミ
イーアールカンフー 25K
ブラックアタック 15K
ヘクシオン 5K
ストラテージX 25K
亀忍者(TMNT) 10K
ツタンカーム 35K
バンクショット 5K
ザ・ハスラー 8K
アミダー 純正 ↓-12V 38K
グラディウス(縦横H付) 28K
〃 〃 II 28K
〃 〃 III 25K
学園のすすめ・リングの王者各5K
ピットファイター 10K
特殊部隊ジャッカル 15K
ファイナライザー 8K
マンハッタン24分署 7K
スーパーヘリ・コブラ (M) 8K
ブーヤン (M) 8K
サーカスチャーリー 18K
ハイパーオリンピック 25K
ハイパーオリンピック84 22K
クライムファイター 12K
〃 〃 2 15K
パロディウスだ 15K
ジャイラス 25K
サプライズアタック 5K
ガイアポリス 25K
クォース 5K
マーシャルチャンピオン 20K
ジャングラー 25K
グリーンベレー 8K
メインスタジアム 10K

ジャレコ
E.D.F. 8K
銀河任侠伝 18K
エクセライザー 10K
モモコ120% 25K
ロッドランド 35K
ソルダム 8K
セイントドラゴン 12K
64番街 18K
サイバトラー 10K
武田信玄 15K
エクセリオン 8K

セガ
フリッキー 28K
スケ番雀士麗子 H付 20K
麗子ちゃん雀荘 H付 15K
時の戦士 12K
ファンタジーゾーン 15K
タイムスキャナー16B 10K
カルテット 2 16A 18K
レッスルウォーF. SWAT各5K
コラムス 12K
コラムス 2 8K
ベイルート 8K
獣王記・オーライル 各5K
コットン 15K
パンクパニック 6K
シャドーダンサー 8K
DDクルー 8K
ムーンウォーカー 10K
ボナンザブラザース(S24) 10K
クラックダウン 〃 15K
スクランブルスピリット〃 12K
ゴーストハンター 〃 3K
所さんのまーじゃん 〃 4K
ラフレーサー S付 〃 12K
ザクソン 純正 25K
ガルディア 12K
デディボーイブルース 38K
アレックスキッド 35K
青春スキャンダル 25K
忍者プリンセス 18K
ピットフォールII 28K
ワンダーボーイ 12K
モンスターランド 12K
スパイダーマン 22K
バーニングライバル 28K
ダークエッジ 28K

タイトー ビデオ出力
スペースインベーダー 〃 65K
クイックス 純正 38K
アルペンスキー 55K
ジャングルキング 45K
悪魔の城 28K
メイズオブフロット 5K
ヒット&ラン 3K
ガルメデス 5K
タイガーヘリ 5K
ぺんぺろべー 25K
大旋風 5K
地獄めぐり 5K
カダッシュ 10K
ドクタートッペル探検隊 6K
ハレーズコメット 12K
ザ・ピット 18K
ジョリージョガー 48K
シーファイターポセイドン 35K
ファイティングホーク 5K
中華大仙 5K
力皇金剛 6K
バブルボブル 35K

スーパークイックス 8K
リターンofインベーダー 18K
バトルレーン 5 10K
ヒットジアイス 5K
特殊部隊 UAG(海外) 12K
飛鮫(F.SHARK) 5K
ヘビーユニット 3K
ニュージランドストリー 7K
バイオレンスファイト 10K
マスターオブウエポン 8K
スーパーマン 12K
ラスタンサーガ2 8K
あしたのジョー 5K
インセクターX 5K
パニックロード 8K
究極タイガー 10K
ゴールドメダリスト 海外版 5K
スラップファイト 8K
女子バレー 5K
キック&ラン 3K
アルバレスタ 12K
エンパイアシティ 10K
クロスシューター 8K
ネクストスペース 3K
セルフィーナ 15K
ダッシュ野郎 18K
バラメデス・フリップフル 各3K
ピンポンキング 5K
フォーティ ラブ 10K
リングファイター 3K
レインボーアイランドEXT28K
女三四郎 25K
黄金の城 35K
クレヨンしんちゃん 2K
クレヨンしんちゃん II 4K

F-2 マザーボード
ナリルラ 65K
メタルブラック 58K
ガンフロンティア 58K
ミズバク大冒険 18K
ハットトリックヒーロー 10K
麻雀クエスト 12K
ドリフトアウト 10K
忍者キッズ 10K
MJ-12 12K
ダイノレックス 10K
デッドコネクション 10K
※ マザー不要の場合 -5K

F2マザー 8K(大基板)
〃 〃 6K(小基板)
※上記のサブボード内の2枚が無料で付きます(マザー購入の方)

F2-SUB
クレヨンしんちゃん. クイズHQ. クイズ人生劇場 . ゆうゆのクイズ クイズクエスト. 地球防衛軍. 栄光の甲子園. トキメキチャト
ファイナルブロー 一各1K

テコ
カルノフ 18K
空牙 15K
空手道 12K
バルダーダッシュ 3K
キャプテンアメリカ 15K
ロボコップ 8K
サイコニックオスカー 18K
ダークシール 12K
〃 〃 2 15K
コブラコマンド 8K
クロスブレイズ 15K
プロゴルフ・テニス 各5K
ファイティングファンタジー10K
ファイターズヒストリー 4K
S R D 5K
リバレーション 6K
デスブレイド 8K
クルードバスター 8K
タンブルポップ 5K
ドラゴン忍者 12K
スクランブルエッグ 18K
トリプルパンチ 35K

テクノス
くにお君 6K
ダブルドラゴン 3K
〃 〃 3 3K
WWFレッスルフェスト 4K
ドッチボール 3K
ブロックアウト 3K
コンバットライブス 3K

ニチブツ
アームド エフ 8K
テラクレスタ(FM音源版) 12K
テラフォース 8K
レジオン 8K
ハイホー・ハイホーII 各2K
五目ならべ(連珠) 8K
ダイナミックスキー 8K
クレージークライマー 88K
ムーンクレスタ 純正 38K

UPL
XXミッション 15K
忍者くん 8K
ムスタング 10K
バンダイク 5K
タスクフォースハリアー 8K
ゴモラ 12K
アクロバットミッション 5K
ノバ2001 28K

クイズ各種
学園パラダイス, ユコロジー, TV合戦団, 各2K
ユコロジー2, パニクルファンタジー, クイズ365, アテナのハテナ 各3K

テクモ
忍者龍剣伝 10K
スターフォース 25K
スーパーピンボールアクショ10K
ピンボールアクション 5K
シルクワーム 8K
ワールドカップ 90 3K
タンクバスターズ 5K
リードアングル 5K
ジェミニウィング 10K
アルゴスの戦士 18K
リムロッキンバスケット 5K
ワイルドファング 10K
ボンジャックツイン 25K
ガンディーラー 5K
雷牙 10K
サンダードラゴン 10K
エイトホース 12K

ナムコ
ギャラクシアン 純正 38K
パックマニア 48K
妖怪道中記 25K
ブラストオフ 20K
メルヘンメイズ 48K
ドラゴンスピリット 48K
デンジャラスシード 10K
妖怪道中記 18K
ワールドコート 8K
タンクフォース 8K
バックランド 58K
スーパーパックマン 45K
アサルト 純正パネル付 75K
バーニングフォース 28K
ドラゴンセイバー 30K
未来忍者 45K
マーベルランド 38K
ワルキューレの伝説 65K
オーダイン 50K
コズモギャングザビデオ 20K
ローリングサンダー2 15K
ワンダーモモ 78K
スカイキッド 58K
ドラゴンバスター 48K
ギャプラス 38K
バラデューク 28K
リブルラブル 68K
コズモギャングザパズル 5K
エメラルディア 4K
エクスバニア 5K
ティンクルピット 8K
スーパーワールドコート 10K
グレートスラッガー 5K
ニューラリーX 68K
ゼビウス 25K
ディグダグ 25K
ギャラガ 18K
ディグダグII 38K
パックマン 18K

その他
霊血寺一族 10K
リバーパトロール 純正 68K
ヨットマン 58K
パイプドリーム 5K
バルーンブラザース 3K
ウルトラマン・クラックス 各3K
ウルトラマンクラブ 5K
ミスターDO 10K
アグレス 5K
ファイアートラップ 5K
マーカム 8K
プログレス 10K
F1グランプリ II 5K
スカイスマッシャー 3K
ボラックス 5K
仮面ライダーバトルレーサー10K
SDガンダム 5K
機動戦士ガンダム 5K
オーマイガー 5K
ブレイゾン・STG 各5K
ポップフレーマー 15K
マジカルクリスタル 7K
ブラックホール 25K
レッド UFO 25K
ストリーキング 38K
ガルフストーム 10K
ドンキーコング 68K
〃 〃 Jr. 28K
ポパイ 22K
ニュージグザグ 10K

その他
ファイアーバードH付 28K
ポイット 新品 3K
グランドクロス 新品 3K
トリデ 8K
ファニーマウス 12K
いっき 10K
アンブッシュ 10K
アリババ 12K
イスパイアル 10K
エアーウルフ 12K
カウンターラン 10K
キャッスルオブドラゴン 8K
キースー&ルーシー 15K
ミスタージャン 8K
ドリームショッパー 15K
ソニックウイングス 15K
スカイランサー 10K
カンガルー 25K
Mr. DOvsユニコン20K
〃 ワイルドライド 20K
五月輪舞 15K
ボンピングワールド 5K
ドリームショッパー 15K
ポトポト 5K
ハイパーデュエル 15K
べったんぴゅー 58K
オーマイガー 5K
メインイベント 8K
スーパーバレー'91 5K
キャプテンスタントマン38K

麻雀 格安在庫多数有り
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)各、6K

アイドル麻雀放送局, ファンクラブ, 麗雀, 個人教授, 麻雀フライデー, ビタミンC, ズームイン, 大画界, 雀師, 麻雀革命, 放浪記 完, カメラ小僧, 麻雀大予言, むるとん麻雀, 禁じられた遊び, 各2K
プリンセスリーグ, 早くやってよ, 麻雀学園, 七次元の妖精, グッと記念, とってもE雀, 熱血グランプリギャル, 各4K
トリプルウォーズ, トリプルウォーズ2, 麻雀コミック劇場, クラブ90, 麻雀 女学園, 私生活, 爆発爆伝, 沈黙の麻雀, 実録ラブストーリー、クリニック 各8K

麻雀花 6K
事をやらねば 6K
華麗の雀 10K

バニテシンドローム 25K
ファイナルロマンス 25K

◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
・スペースストレンジャー(音楽)
・与作とゴン平(コピー?)
モノクロ ビデオ出力 各35K

大型筐体の迫力が家庭で!

ダライアス(3画面)		38K○	各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付
ダライアス II(3〃)		25K○	
アフターバーナー II	(M)	28K	
ギャラクシーフォースII	(M)	48K○	
サンダーブレード	(M)	28K	
バトルシャーク		12K	
ウェック ルマン	(M)	15K	COMBO AV 専用ハーネス付
エンフォース		10K	
W. G. P.		8K	
アウトラン	(M)	48K	他社のコントロールBOXでもプレイできますが、ハーネス、音声アンプ等、2K~5K増しとなります
レール チェイス	(M)	48K○	
パワードリフト	(M)	48K○	
ラッド ラリー		28K	
ラッド モビール		28K	
G-L. O. C (ジーロック)	(M)	88K○	
ナイトストライカー		98K○	
スーパーハングオン	(M)	28K	画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可
スーパーモナコGP	(M)	20K	
ダライアスII(2画面)		20K	
ウォーリアブレイド(〃)		28K	

御注意
○印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。他社のコントロールBOXでは動作不能の場合もあります。(M)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。(+3K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%~8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。
分割払い(頭金なし) 始めました 提携・オリコ

詳細はお問合わせ下さい。
基板高価買入

COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板+JAMMAハーネスをサービス (ゲーム基板の種類は指定できません)

定休日 日曜日 (祭日は営業します)

★初心者大歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。

12トリガーボタン(ストII対応!)

機能性重視、新設計。
人間工学に基づいて設計された最もシンプルで、最も堅固なマシン。

12ボタン全てオートトリガー可。30発/秒(MAX)の比類なき最速トリガー。

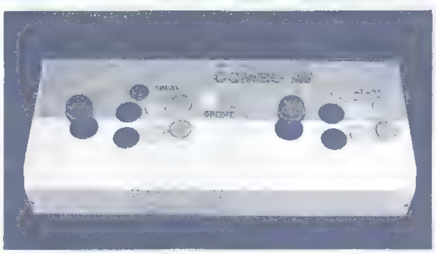
キョーワの自信作

水平パネルのCOMBO AV!!
1ヵ年保証のCOMBO AV!!
自信を持ってお勧めします。

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX
="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジカセ、ヘッドフォン接続可。録音もOK〃
◆高出力電源(国産品)て安定した画像、余裕のパワー
◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用 ビデオ録画もOK〃
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換(コロンブスの卵参照)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置 コンティニューがとてもし易くなりました

満足のいく性能で安心価格 全て接続ケーブル付
"コンボAV" ストII仕様(12ボタン)
● Vタイプ(S端子、ビデオ対応)………………¥30,000
● Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)………………¥28,000
● VRタイプ(上記両方対応)………………¥33,000



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862、863等も高画質でゲームがプレイできます。

新型コンボAV発売中!!
機能性重視
本体価格 ¥25,000

1年間保証

ホットな最新情報(在庫表)は80円切手2枚同封の上、右記へ!

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

EYE-NET情報FAX
●操作方法●

1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

ショールームオープン
JR山手線 大崎駅東口 下車徒歩3分



営業時間
PM1:00~PM7:00
定休日 日曜日
(祝祭日は営業しています)

〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも…………
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

買取り実績NO.1のアイ・ツーがあなたのパソコンハード&ソフト

高額買取りいたします!

あなたはいくつ持っていますか?使わなくなったハード&ソフトは持っていても仕方ないですヨ/
アイ・ツーがリサイクル運動の一環として、あなたのハード&ソフトを高く買います/ご利用下さい。

買いたい	大阪	06-632-0012
	東京	03-5295-0998
売りたい	大阪	06-647-1412
	東京	03-3258-1198

(大阪)〒542 大阪市中央区難波千日前15-18　(東京)〒101 東京都千代田区外神田3-8-17

ご購入システム

- まず、お電話にて、在庫をご確認下さい。
- ご希望の商品がございましたら、お支払い方法をお選び下さい。

代金着払い配達	お近くの銀行よりお振込
郵便局より現金書留払い	郵便局よりお振込

※お申し込みは電話1本/
18歳未満の方は、保護者の方がお申し込み下さい。
別途実費送料、手数料が必要です。

★必ず事前にお名前、ご住所、お電話番号をお知らせ下さい。

ご注意

※この広告の価格は、各店の在庫限定となっておりますので、必ずお電話で在庫の確認をお願いします。事前にご確認なくご送金された場合は、送金手数料お客様負担にて、ご返金させて頂きます。
※この広告の商品は、すべて中古品です。商品によっては、箱や説明書が多少汚損されているものもありますので、あらかじめご了承下さい。なお、お申し込み後のキャンセルはできませんので、ご注意下さい。
※在庫限りの特別価格となっておりますので、万一品切れの場合はご容赦下さい。
※ご注文の商品が動かない場合は、まずお電話ください。商品到着後一週間以内の不良については、無料で修理いたします。動作不良の場合のご返金はいたしておりませんので、ご了承下さい。

今月のおすすめ中古品 早い者勝ち 激安販売

今月の特売品
新品 NEO GEO ROM
真サムライスピリッツ ¥8,980(限定30)

★在庫かぎりの特価です// ここに載っていないものでも、おさがしのものがあれば、お気軽にTel下さい。

	品名	販売価格
NeoGeo	本体 NEO-GEO(ROM)	¥13,800
	真サムライスピリッツ	¥7,980
	キングオブファイターズ'94	¥19,800
	痛快GANGAN行進曲	¥16,800
	フライングパワーディスク	¥15,800
	ファイターズヒストリーダイナマイト	¥12,800
	龍虎の拳2	¥5,800
	餓狼伝説スペシャル	¥4,800
	トップハンター	¥12,800
	ラストリゾート	¥9,800
	サムライスピリッツ	¥2,780
NeoGeo CD	本体(フロント)	¥39,800
	本体(トップ)	¥35,800
	真サムライスピリッツCD	¥4,800
	キングオブファイターズ'94CD	¥4,800
	ワールドヒーローズ2JET CD	¥4,280
	龍虎の拳2CD	¥3,980
	サムライスピリッツCD	¥2,580
プレイステーション	本体(リッジレーサー・闘神伝付)	¥45,800
	リッジレーサー	¥4,800
	サイバースレッド	¥4,880

	品名	販売価格
プレイステーション	闘神伝	¥4,580
	モータートゥーングランプリ	¥3,980
	極上パロディウスだ/	¥3,980
	ツインビー対戦 ぱずるだま	¥4,580
	宝魔ハンターライム	¥3,580
	実況パワフルプロ野球'95	¥3,580
スーパーファミコン	本体	¥11,800
	ダービースタリオン3	¥8,980
	スーパーファイアープロレスリングスペシャル	¥6,580
	大貝獣物語	¥5,800
	X-MEN	¥5,980
	かまいたちの夜	¥5,480
	がんばれゴエモン3, 獅子重禄兵衛ノ カラクリ卍固メ	¥6,980
	美少女戦士セーラームーンS, 場外乱闘!? 主役争奪戦	¥7,800
セガサターン	本体(バーチャファイター付)	¥43,000
	ゲイルレーサー	¥3,980
	真説・夢見館	¥3,280
	ビクトリーゴール	¥4,580
	GOHTA	¥4,980
	麻雀悟空 天竺	¥3,800

NeoGeo・(ソニー)プレイステーション・セガ・サターン高額買取り中!

この広告以外にも、多数高額買取り、激安販売いたしております。お電話ください!!





アイ・ツー買取り&下取りシステム

●迅速査定、送料金手数料当社負担(但しお支払い時)

1	2	3	4
宅急便、郵便小包で商品をお送り下さい。(所要日数2~3日) お近くの方は、身分証明書を持って直接お持ち込み下さい。 ※下取りご希望の方は、事前にお電話下さい。 ※着払いのお荷物は受付できませんのでご注意下さい。	荷物が到着次第査定し、買い取り金額を往復ハガキでご連絡します。(所要日数1~2日) ※即日査定が原則ですが、都合により多少お時間をいただく場合があります。 ※下取りご希望の方は、交換差額をお電話でご連絡します。	ハガキをご返送下さい。買い取り金額をご了解いただける場合振込口座をご指定ください。買い取り金額をご了解いただけない場合お荷物をお返しします。(送料はご負担いただきます)	ご指定の口座へお振込します。送金手数料は当社が負担します。ご指定いただいた口座の番号や名義人等に間違いがあった場合、再手続きの手数料はご負担いただきますのでご注意下さい。 ※ハガキの到着順にお振込手続きいたしますので、お早めにご返送下さい。

●高く売るには

1 箱、説明書をそろえよう/
2 付属品(おまけ、ポスター、ハガキ等)をそろえよう/
3 汚れがある場合はきれいにしてから送ろう/
4 迷わず早めにアイ・ツーへ送ろう/売りたい時が一番高く売れる時。高額買い取りのアイ・ツーへ送れば早くて確実/安心です。

●マイナスポイント例

箱の汚れ(シールのあと、ホコリ等)
説明書の汚れ(シミ、らくがき等) 箱の破損
説明書の破損(破れ、折り曲げ等)

※ソフトは箱、説明書がないもの、破損のひどいもの、ディスクやCDにキズのあるものは買い取りできませんのでご注意ください。
※パソコン本体、周辺機器は箱がなくても買い取りいたしますが、輸送の際の破損については責任を負いかねますので、厳重に梱包してお送り下さい。

大阪・東京買取りセンターの買取り価格は違う場合がありますので、確認された方で発送して下さい。

- 18才未満の方は保護者の方がお申し込み下さい。
- 箱の中に、名前・住所・TEL・生年月日・商品名を書いた紙を入れて送って下さい。無い場合は買取りできませんのでご了承下さい。

ゲーム機本体・周辺器機

この買取金額は4月1日現在のものです。

品名	買取り金額	品名	買取り金額
スーパーファミコン本体	¥9,000	セガ・サターン本体	¥30,000
NEO-GEO(ROM)本体	¥10,000	プレイステーション本体	¥30,000
NEO-GEO CD本体(限定版)	¥30,000	PC-FX本体	¥25,000
NEO-GEO CD本体	¥25,000		

●スーパーファミコン	買取価格
あさめしまえにゃんこ	¥4,000
アイアンコマンドー 鋼鉄の戦士	高額買取
アルバートオデッセイ2 ―邪神の胎動―	¥4,500
アンジェリーク	¥3,800
蒼き伝説シュート!	¥5,000
いただきストリート2	¥4,000
イルバーアンの城	¥3,200
伊藤果六段の将棋道場	¥3,800
ウルヴァリン	¥5,000
海腹川背	¥5,000
F1 GRANDPRIX PARTIII	¥3,300
SDガンダムGX	¥4,500
X-MEN	¥4,000
エア・マネジメント2 航空王をめざせ	¥4,500
エストポリス伝記II	高額買取
男切草	¥4,000
かまいたちの夜	¥4,000
がんばれゴエモン3	¥5,500
カービィボウル	¥3,500
仮面ライダー ~恐怖復活のショッカー軍団~	¥4,500
元祖パチンコ王	¥3,800
キャプテン翼V 覇者の称号カンピオーネ	¥2,800
機動戦士ガンダムCROSS DIMENSION 0079	高額買取
機動武闘伝Gガンダム	¥5,000
クォンックロードII	高額買取
クロノトリガー	¥5,000
GO!GO!ACKMAN	¥5,000
コスモギャング ザ ビデオ	¥3,500
ゴジラ 怪獣大作戦	¥3,800
ストスイーパー 警部 隊長はナイスバディ	¥4,800
甲子園3	¥4,000
鋼鉄の鋼士3 激突ヨーロッパ戦線	¥6,500
極上!パロディウス	¥3,500
SANKYO Fever!フィーバー!	¥6,000
さいばらえりのまあじゃんほうろうき	高額買取
サラブレッドブリーダーII	¥4,000
ザ・心理ゲーム	¥4,200
三国志IV	¥6,500
シヴィライゼーション 世界七大文明	¥7,000
シムアント	¥4,000
実況パワフルプロ野球2	高額買取
実況ワールドサッカー PERFECT ELEVEN	¥4,000
実戦!パチスロ必勝法2	¥3,200
実戦!麻雀指南	高額買取
雀遊記 悟空乱打	高額買取
上海III	¥3,500
新日本プロレスリングバトルフィールド IN 闘強導夢	¥3,500
真・女神転生II	¥3,000
S UNO(ウノ)	¥3,200
S カジノ2	¥3,500
Sチャイニーズファイター	¥3,800
Sドッグファイト	¥4,500
Sドンキーコング	¥4,500

●スーパーファミコン	買取価格
Sパチンコ	¥3,500
Sビリヤード~チャンピオンシップブール~	¥3,800
Sファイヤープロレスリングスペシャル	¥4,500
Sファミリーテニス	¥3,500
Sブラックバス2	¥3,800
Sマリオカート	¥3,500
Sマリオコレクション	¥4,000
S花札	¥3,500
S五目将棋・定跡研究編	¥3,500
S高校野球 一球入魂	¥3,800
S三国志	¥3,500
S将棋2	¥3,500
S上海ドラゴンズアイ	¥4,800
S人生ゲーム	¥4,000
S燃えろ!プロ野球	¥4,000
S桃太郎電鉄III	¥5,000
S麻雀大会	¥3,500
スキーパラダイスWITHスノーボード	¥3,500
スレイヤーズ	¥3,500
全国高校サッカー	¥4,200
ゼロヨンチャンプRR	¥3,200
ソードワールドSFC2	¥3,500
装甲騎兵ボトムズザ・バトリングロード	¥3,500
ただいま勇者募集中おかわり	¥4,000
ダービースタリオンII	¥3,000
ダービースタリオンIII	¥7,500
高橋名人の大冒険島2	¥4,200
大貝獣物語	¥4,000
対局囲碁ゴライアス	¥4,500
大航海時代II	¥4,000
大爆笑 人生劇場 大江戸日記	¥4,000
第4次スーパーロボット大戦	¥8,000
つり太郎	¥4,500
土屋圭市首都高バトル'94	¥4,800
土屋圭市首都高バトル2	高額買取
デュアルオーブII	¥3,500
デザエモン	¥5,000
提督の決断II	高額買取
鉄道王レールロードタイクーン	¥4,000
トップマネジメントII	¥4,200
トルネコの大冒険	¥3,400
ドカポン3・2・1嵐を呼ぶ友情	¥4,000
なるほど!ザ・ワールド	¥3,500
信長の野望・覇王伝	¥3,500
バトルジョッキー	¥4,000
パチスロ研究	¥4,000
パチンコウォーズ2	¥3,300
パチンコ〇秘必勝法	¥4,000
パチンコファン 勝利宣言	¥4,200
パチンコ物語2・名古屋シャチホコの帝王	¥4,000
パチ夫くんスペシャル2	¥4,000
バックインタイム	¥3,000
覇王大系リューナイトロードオブパラディン	¥4,500

●スーパーファミコン	買取価格
早指し二段森田将棋	¥6,000
花札王	¥4,500
遙かなるオーガスタ2 マスターズ	¥4,200
BINGI BINGI BINGO	¥3,000
美少女戦士セーラームーンSくるっくりん	高額買取
美少女戦士セーラームーンS 場外乱闘!?主役争奪戦	¥6,000
必殺パチンココレクション	¥3,500
ファーラントストーリー	高額買取
フロントミッション	高額買取
ブレスオブファイアーII 使命の子	¥4,000
プロ麻雀 極II	¥3,000
ヘラクレスの栄光IV 神々からの贈り物	¥3,800
ペブルビーチの波濤	¥3,000
本格派囲碁 碁聖	¥5,500
本格派将棋 風雲児竜王	高額買取
本家花札	¥4,000
魔神転生IIスパイラルネメシス	高額買取
麻雀悟空 天竺	¥3,500
麻雀大会II	¥3,500
みらくるカジノパラダイス	¥5,000
幽☆遊☆白書 特別編	¥3,000
遊人 麻雀学園2	¥4,000
ヨーロッパ戦線	¥4,000
横山光輝 三国志盤戯 双六英雄記	¥4,200
横綱物語	¥4,800
ライオンキング	¥3,500
ライズオブザロボッツ	¥4,500
ライブ・ア・ライブ	¥3,200
ラストショット	¥3,500
リーディングジョッキー	¥4,000
龍虎の拳2	¥4,000
ルパン三世 伝説の秘宝を追え/	¥4,000
ロックマンX2	¥4,500
わくわくスキーわんだぁシュプール	¥4,800
ワイアラエの奇跡	¥3,500
ワンダープロジェクトJ	¥3,200

●プレイステーション	買取価格
A.IV.	¥3,000
A.IV 発売記念限定セット	¥5,000
柿木将棋	¥3,000
キリーク・ザ・ブラッド	¥3,000
極上パロディウスだ DELUXE PACK	¥2,500
サイバースレッド	¥2,800
ジグソーワールド	¥3,000
闘神伝	¥3,000
雷電プロジェクト	¥4,000
リッジレーサー	¥3,000

●SEGAサターン	買取価格
デイトナUSA	高額買取
パンツァードラグーン	高額買取
バーチャファイター	¥5,000
ビクトリーゴール	¥3,000

年中無休

Information & Interface
株式会社アイ・ツー


龍虎の拳™
帝王と呼ばれる理由(ワケ)を見せてやる!!
The life of Deception
FIGHT-17
作画:天獅子悦也
ストーリー協力:石井ぜんじ



リョウ　ギースの強さに圧倒される…。


わざわざ 決勝で極限流VS極限流になるようにマッチメイクしたというのに…
極限流空手はつくづく私の計画を裏切ってくれるなリョウ・サカザキ！
おかげで秘拳・龍虎乱舞のデータは 手に入らなかった…
龍虎乱舞が目的かギース・ハワード
一年前同じ科白を吐いて極限流に敗れた男がいたぜ


Mr・BIGは龍虎乱舞を未完成形しか受けていない！
タクマは龍虎乱舞に敗れたと言われているが…
おまえはとどめを刺すまで撃ちきっていない……！
そして一年…おまえはなぜかあらゆる格闘大会を出場辞退してきた…
つまり龍虎乱舞の最終完成形を目撃した者は誰も存在しないのだ…
そうまでして龍虎乱舞は秘密にする理由があるらしい…
いったい龍虎乱舞の秘密とは何なのだろうな…リョウ
………


K.O.Fを主催して挑発してみたがおまえは乱舞を出さぬままにここまで来た…
私の仕組んだ対戦相手では役不足だったようだな?
では この私がおまえを窮地に落としてくれよう!
烈風拳!
ズバァァァン
なんだッ! この すさまじい気は!?


サウスタウン
セントラル・ホスピタル
今頃リョウはギースのところやな…
対で殴り込みでけへんかったんは残念やけど…
まだ完成させてへんオレと違てリョウには龍虎乱舞がある…
せやからオレはリョウに賭けたんや…
ギースに勝てる可能性て…乱舞の事ですやろ師匠？
殺気……という意味では確かにそうだ
心優しいリョウは龍虎乱舞を出さん限り相手に殺気を向けられまい


超人的な連続技で圧倒し 相手に反撃を許さんと倒しきる…無敵の技や！そのために 極限流の厳しい修業が必要…
ロバート…
龍虎乱舞は…修業によって会得する技ではない！
なんです？
必死の窮地に立った時…理性のタガが吹き飛び無意識下で野獣の闘争本能が目覚め…
爆発したように気力が身体を突き動かす…！


それが龍虎乱舞の正体……！
龍虎乱舞がえらいコントロールムズカシイのんはそういったワケがあるんですか…
そのとおりひとたび発動すれば…
恐怖も痛みも感じることなく相手が倒れるまで正気に戻らない…
つまり…
ようわかれへんけど…
大事なんは必死の境地…ゆう事ですか？
格闘技の天才のおまえと違ってリョウは常に必死だった…
稽古の時もおまえの方が覚えは早いが…組手ではリョウに勝てなかった…
おまえが遊学していた間もリョウはストリートファイトで生活せねばならなかった…
その事がより早く龍虎乱舞を完成させた…とも言える



修業や技術のレベルが同格ならば最後は 気力の勝負になる！
私は若い時中国武術にそれを痛い程教えられた…
達人リー・ガクスウを超えるために私は 龍虎乱舞をあみ出した…
だが修業に頼らずに気力のみで繰り出す乱舞技は格闘技とは言えぬ！
もし…生来気力に優れた邪悪な輩が乱舞技の秘密に気づけば……恐ろしい力を手に入れることになる
龍虎乱舞を秘拳とし封印したのはそのためだ！
師匠…まさか ギースが秘密に気づいていると…？
ヤツは初手合わせで私の覇王翔吼拳を受け止めた…！
もし この一年極限流を研究していたとすれば その可能性はある


やはり!
キュッ
窮地に落ちいった時でなければ龍虎乱舞は撃てないと見た!
ゴゴゴゴゴ
つまり極限流の本質はどこまで自分を追いつめるかにあるのだ…
極限流の〝気〟が今や サウスタウンの格闘技に 革命を起こしつつあるならば…
それを独占すれば気を鍛錬することで組織の戦闘力をさらにパワーアップできるわけだ…!
さあ極限流の究極奥義龍虎乱舞を見せてもらおうか
NO!きさまもBIGと同じだ!断じて協力などしない!


のぼせるな
おまえの協力など
必要ではない！
くっ…！
同じことだ！
組織に利用された
ことで どれほど
親父が苦しんだか…
その禍根を
今 ここで断つ！
親父の
取るに足らん
宿業にしばられて
いるとはな……
武道家とは
愚かなものだ…
龍虎乱舞など
受け止めた瞬間に
会得してみせる！
おまえはサンプルを
見せれば それで
用済みなのだ！
今の言葉で
わかってきたぜ…
きさまは天才だが
武道家じゃない！
きさまのために
戦わされた者を
ゲームの駒とでも
思っているのか！


どうした
リョウ・サカザキ！
龍虎乱舞なしに
私と戦うつもりか？
飛燕
疾風脚！

●読者は、こんな本を待っていたハズ!? ネオ・ジオギャル総出演!!
コミック『ネオ・ジオギャルズ アンソロジー』780円で絶賛発売中!!




なにっ!?
覇王…!
ザザーッ
飛翔日輪斬!!



図天獅子悦也&石井ぜんじ 違いの分かる両先生に励ましのおたよりを出そう！
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4-4F ㈱新声社「龍虎の拳2」励おた係



TO BE CONTINUED…


ゲームコミック誌の王者コミゲは毎月19日発売！
月刊コミック
ゲーメスト
【6月号】定価550円5月19日(金)発売!!
コミゲは早くもヒート アップ!!
話題の対戦メカアクションを完全コミック化！
交錯する熱いストーリー！！
©CAPCOM
ヴァンパイアハンター
藤田丈士
リニューアル！
ドノヴァン登場だ !!
CYBERBOTS
FULLMETAL MADNESS
サイバーボッツ
フルメタルマッドネス
©CAPCOM
RYU-TMR
おてんば少女
マリオン
大活躍！！
©彩京
GUNBIRD
ガンバード
夏元雅人
怒涛の連載陣
●［ザ・キング・オブ・ファイターズ'94外伝］鷹岬 諒
●［ファイターズヒストリーダイナマイト］津雲幻一郎
●［ギャラクシーファイト］いのうえたくや
●［極上パロディウス］岩尾奈美恵●［CONTINUE？］ひさの瑠珈
●［キャプテンコマンドー］戸橋ことみ●［ゲーパロ4コマグランプリ］
●［スーパーストII 4コマ］●［出たな!!ツインビー］吉崎観音
●［スーパーリアル麻雀PV］水上広樹●［速攻生徒会］小川雅史
●［ワールドヒーローズ2］雑君保プ●［豪血寺一族2］古葉美一

CDもいいけど、ラジオもね

ドラマCD 負けるな!魔剣道



1995年4月26日発売
データム・ポリスター
CD：DPDX-5046
価格：3000円（税込み）

2年前に発売され、強力なファンを持つSFCソフト「負けるな！魔剣道」のドラマCDが発売される。人気の原因の1つ、清水氏デザインの美少女キャラクター「剣野 舞」と「光」を中心にドラマが進行していく。CASTは、三石琴乃さん、かないみかさん、國府田マリ子さん、丹下桜さん、堀川亮さんと強力。ヴォーカル曲も4曲収録。3月には格闘RPGとOVAも発売され、今、注目のタイトル。

鉄拳



1995年4月21日発売
ビクターエンタテインメント
VHS：VIVL-147
価格：4900円（税込み）
LD：VILL-102
価格：4900円（税込み）

本誌ライター参加が実現したナムコ攻略ビデオ登場。内容は闘い中心。レベルも高いぞ！

バーチャファイター2

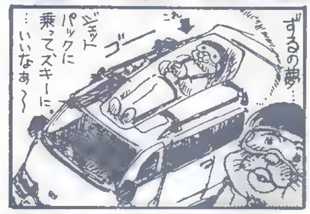


1995年4月20日発売
新声社
VHS：GV-15
価格：4800円（税込み）

最強メンバーが送る人気対戦格闘ゲームビデオ。内容はひたすら闘うもの。好評のフローチャート式攻略も収録されている。

今号の新作情報

WORKS THEN MAN DISC BOX



ずるずる

新学期が始まって早1ヵ月。学校、友達にも慣れ、そろそろ部活動も決まるころ。私が通っていた成田山直営の高校で入っていた部は物理部。異様に硬そうだが、私がいたころは、無線を主体にラジコン、パソコン、オーディオ、鉄道模型、野球?と電気を使う系の内容だった。最近は入部者が少ないとか。ゲーム班てのも入れてはどう?

TOP10 3/16〜3/31 ㋮屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CDトップ10	1位	—	139	ギャラクシーファイト	PC	PCCB-177	1500円
	2位	—	86	バーチャファイター2	TE	TYCY-5410	2000円
	3位	—	76	ツインビーパラダイス2 Vol.4	KR	KICA-7656	2800円
	4位	—	63	X-MEN	SM	SRCL-3120	2000円
	5位	1	56	リッジレーザー	VE	VICL-15038	1500円
	6位	3	50	ダライアス外伝	PC	PCCB-166	2000円
	7位	2	40	サムライリミックス	PC	PCCB-174	2500円
	8位	6	30	ツインビーパラダイス2 Vol.3	KR	KICA-7655	2800円
	9位	—	23	鉄拳	VE	VICL-15039	1500円
	10位	4	20	ヴァンパイア	SM	SRCL-2969	2000円
ビデオトップ10	1位	—	69	ストII ザ・ヒストリー	SM	SRVW-1713	5500円
	2位	1	63	バーチャファイター2	TE	TYVY-5004	4900円
	3位	3	49	ヴァンパイア	SS	GV-12	6800円
	3位	3	49	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SS	GV-13	6500円
	5位	2	42	真サムライスピリッツ	SS	GV-14	4800円
	6位	—	35	ドラグーン/ゾルギア	VE	VIVL-144	5800円
	7位	—	21	ナイトストライカー	KR	KIVE-13	7000円
	7位	5	21	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	PC	PCVP-11571	4800円
	9位	—	14	デイトナUSA	TE	TYVY-5002	4900円
	9位	—	14	セガサターン版バーチャファイター	TE	TYVY-5003	3800円

KR：キングレコード　SS：新声社　SM：ソニー・ミュージックエンタテインメント
TE：東芝EMI　VE：ビクターエンタテインメント　PC：ポニーキャニオン

CD&ビデオトップ10

CD編

ドドドーンと上位に新タイトルが飛び込んできた。ビッグメーカーばかりだった最近、そこへギャラファイがぶっちぎりで登場。VF2を抑えてのトップは立派。X-MENもようやく発売。期待していた鉄拳がややカ不足。ビデオにも影響するか。

ビデオ編

ちょっとの差でストIIザ・ヒストリーがトップに。5位までは前号の上位陣が入ってきている。6位のゾルギアはがんばっているといえる。突然乱入?ナイスト。VFサターンも登場しているが、注目度は低いようだ。

今号のオススメタイトル

今号のオススメCDビデオは、コナミのサンダークロス。CDは、サンクロを中心にホット・チェイス、アレンジでA-JAX、サラマンダ、グラIIと内身の濃いもの。その中で、一番軽快で、タイトルとなっているサンクロは、コナミサウンドの最高峰といってもいいもの。古川氏のサウンドもいいが、やはり深見氏のサウンドも聴き逃せない。最高っス！


サンダークロス（ポニーキャニオン）

ビデオもサンダークロス。タイトルでは1タイトルに見えるが、内容はサンクロのほかに、スクランブル、ハスラー、フロッガーとちょっと異色の組み合わせとなっている。

収録時間は短いが、音も最高なサンクロ、映像といっしょならなお最高！

少しずつ重くなる雰囲気は、非常にゲームにマッチ。最高の演出といっていいだろう。



サンダークロス（ポニーキャニオン）

GAMEST PRESENTS

松本梨香の

ゲーマーズナイト

4月15日より
毎週土曜日オンエア中！
TBS25：00〜25：30
OBC24：00〜24：30
ABC23：05〜23：35

[illegible]

おっはよーございまーっす、というわけで第2回目のゲーマーズナイトのコーナーです。

ちゃんと毎週聴いてくれているかな？みんながこの号を手にするころはすでに4月15、22、29日の3回分が放送済みだよね。まだ聴いたことのない困ったちゃんがいたら、今からでも遅くないから毎週土曜日は電波をキャッチだ。毎週聴いてるよ〜っていう感心クンは、お友達にも聴くことを勧めて楽しみを分かち合おう。

さて、今回は第1回目の収録の模様をレポートするぞ。

TBS放送センターにて。事前に綿密な打ち合わせを行い、いざ梨香さんとゲーメストスタッフ（さわたり&ももやん）がスタジオ入り。梨香さんもラジオのメインパーソナリティを務めるのは始めてとあって緊張の色は隠せない。さわたりもまた然り。しかしももやんはなぜか落ち着いていた。

あ、始まった。お、わりと順調。ん、さして問題もなく終わった。収録自体は結構スムーズに進み、めでたく第1回は終了。引き続き反省と次回の構成のために会議室へとなだれ込んでいくのであった。



ボクらがプレゼントしたサターン片手にご満悦の梨香さん。ゲーマー道に精進してくださいネ。

[illegible]

このゲーマーズナイトではどんなことをやっているのか、と申しますとですねえ、第1回放送分ではこんな感じです。

★誤聴の園

空耳ネタですね。こんなふうに聞こえるってやつ。例えばデミトリの「ゲット・マイ・レイジ」が〝玄米ライス〟に聴こえる、みたいなノリで。

★GMコーナー

懐しのゲームの曲と新しめのゲームの曲を1曲ずつ聴いてもらいました。ちなみに今回は最後の忍道（'88、アイレム）とヴァンパイア（'94、カプコン）ザベルステージの2曲。最後の忍道はなにもかも超シブって感じの横スクロールアクションで石井ぜんじ編集長も推す名作。これを聴けば涙がハラリってな一曲です。

もちろん、このほかにも様々なコーナーを企画中。ハガキ採用者にはノベルティグッズをプレゼントしちゃうのでドシドシ応募してね。



収録終了後の会議。ディレクターさんが厳しい方で、あたりはピリピリした雰囲気に。ちょっと胃が痛くなった。

ちなみに今回の収録で一番ドキドキしてたのはボクかもしれません。ももやんが一言発するたびに「ちょ〜、次オレがやんの？もぅ〜、アカンて〜」と独りでうろたえてました。注射の順番待ちをする子供みたい。

さて、ハガキの宛先ですが、次のどちらに送ってもらっても構いません。ちゃ〜んと梨香さんとボクらの元に届くからね。じゃ、待ってるよ〜。

レポーター・さわたり



ゲーメスト随一の怠け者と謳われたももやんも台本のチェックに余念がない。今回は本気だ。

〒107-06
TBSラジオ
「松本梨香のゲーマーズナイト」係

〒101
東京都内神田1-11-4藤吉ビル新声社
ゲーメスト
「松本梨香のゲーマーズナイト」係

お詫び：No139・140で紹介したバックナンバーフェアを行う書店の連絡先が抜けていました。●博文堂書店大山店…板橋区大山東町20-4(03-3963-4001)●スーパードキドキ…浦和市沼影1-13-15(048-866-0200)●ブックスめり～な63…千葉市中央区春日2-24-4めり～な西千葉店西館(043-245-6063)

日本全国で開催！ ネオジオCDライブツアーIII


おっと…これは「風雲黙示録」…いの…

去年の秋と年末に開催され、今年の春で3回目となった「ネオジオCDライブツアーIII」。これまでのネオジオ用ゲームをすべて体験できるのはもちろん、まだ発売されていないような新作ゲームまでもいち早く遊べちゃうのだ。

今回のツアーでは、あの「風雲黙示録」がいきなり展示されており、「お、これは⁉」と会場に来てた人もビックリ！雑誌とかでもまだ写真すら載っていないゲームなだけに、みんなかじりつくようにプレイしてたみたい。

んで、3月28日には東京のプリズムホールで開催されたんだけど、これがまた大いに盛り上がったのだ。

まずはおなじみのコスプレコンテスト。最新作の餓狼伝説3のキャラはもちろん、サムライスピリッツや龍虎の拳のキャラに扮したコスプレイヤーが、とにかく会場にたっくさん！もうどこを見ても舞やらマリーやらナコルルやらユリがうろうろ。ギャラファイのルーミなんかもいたかな。

それから、勝ち抜き台で10人倒していった人をキャラ別に集めたゲーム大会になると、千葉麗子ちゃんがブルー・マリーのコスプレで登場（これがすごーくハマッていた）。

ラストは新世界楽曲雑技団のコンサート。生駒浩美さん（ナコルルやブルー・マリーの声をあてている声優）が特別に歌を披露してくれて、もう場内は大興奮！

SNKファンの人もそうでない人も、ますますSNKの虜になっちゃうような1日でした。


千葉麗子ちゃんがブルー・マリーで登場ーんー、かあいいぞー

理想のお店はここにある アルケミック コスモタワー店 オープン！

君の理想の「お店」とはどんなところだろう？コミックや文庫、雑誌、書籍が置いてあって、アニメのキャラクター商品も売ってて、家庭用ゲームソフトやパソコンソフトはもちろん、CD、LD、ビデオも買えて、さらにあのバトルテックが楽しめる－そんなお店なんて夢また夢さ、と思ってる君。この夢が大阪で実現されたと聞いて驚くなよ－そのお店の名はアルケミックス　コスモタワー店。僕たちの希望を一度に全部叶えてくれる、まさに奇跡のお店だ。

このアルケミックス　コスモタワー店は、大阪ワールドトレードセンタービル（愛称コスモタワー）の3Fにオープンしたのだが、このコスモタワーがまたすごい。西日本一の高さを誇る展望台、レストラン街、イベント広場が混在する大阪の新名所なのだ。

こんなすてきな場所にあるアルケミックス　コスモタワー店。一度足を運んだら、もう帰りたくなくなるぞー



あのゲームをもう一度プレイしたい ゲームセンターフェラーリにレトロコーナーがオープン

大阪、日本橋、「ゲームセンターフェラーリ」の3Fにレトロコーナーが新設されたぞ。その台数も半端じゃない、なんと50台だ！ちょっとゲーム名をあげてみると、「イシターの復活」「ギャラクシアン」「ドルアーガの塔」「バックランド」「サイコソルジャー」「ロストワールド」「リブルラブル」「メタルブラック」…。よだれを垂らしてる場合じゃない。こらこら、そこの君。いますぐゲームセンターフェラーリへGO！

そして、「ゲームセンターフェラーリ」を経営する秀和では、日本で初めてのフェラーリだけのレース「フェラーリ348チャレンジレース」にエントリーするのだ。名前はソフトランド秀和レーシングチーム。第3戦は5／5、第4戦は6／25、第5戦は8／13、いずれも筑波サーキットで行われるから、ぜひ応援にいこう。

●住所／大阪市浪速区日本橋5－12－9でんき会館3F
●TEL／06-632-5056



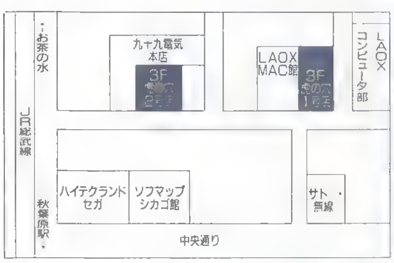
すんばらしー本屋さん コミック虎の穴

君は秋葉原の「コミック虎の穴」を知っているか？コミックはもちろん、ゲーム関係の書籍、攻略本、雑誌、同人誌などゲーメスト読者のみんなが泣いて喜ぶ本を多数取りそろえているのだ。それだけじゃない、ゲーメストコミックス、ムック、謎本、ナコルル人形もあって、もうウハウハ！

そしてさらに、コミック虎の穴2号店4Fでは、4月29日に同人誌専門コーナーをオープンするのだ。

店員もゲーマーぞろいのこのお店、さっそくみんなでいってみよう。

●休日／年中無休
●営業時間／平日12：00～20：00、休日10：00～20：00
TEL／03-5356-2055





みなさんありがとう

あの悲惨な阪神大震災、被災者の方々のために少しでも力になれれば、とゲーメストの読者の皆さん、(ゲ)屋のお客様などから義援金を募集しましたところ、大勢の皆さんから募金をいただきました。合計金額は、79万8050円。この義援金は、3月28日に本誌アイランドでおなじみの田渕健康が日本赤十字社に兵庫県南部地震災害義援金として渡させていただきました。

義援金にご協力いただいた皆さん、本当に、本当にありがとうございました。そして、被災者の皆さん、一日でも早い復興をお祈りしております。



みなさんの協力に感謝!!

イベントEXPRESS

●**カラフル・ゲームスペシャル**
日時/5月5日(祝)
会場/新百合21(小田急線新百合ケ丘駅下車)
内容/ゲームONLY同人誌即売会(コスプレOK)
問い合わせ先/〒225横浜市青葉区鉄町1870-4カラフル準備会

●**「GAMADELIC」単独ライブ**
日時/5月19日19:00~
会場/原宿ルイード(JR原宿駅竹下口下車)
内容/メンバー全員がデータイースト社員で構成されているバンド「ゲーマデリック」のライブ。水滸演武やガンハードなどを演奏。来場者全員にプレゼントあり。
問い合わせ/03-3220-8031

●**コミックパーティー~ゲームONLY~**
日時/6月4日(日)、6月11日(日)、すべて11:00~15:00
会場/大阪国際貿易センター3F(JR福島駅下車)
内容/ゲームONLY同人誌即売会(コスプレOK)
問い合わせ先/〒534大阪府都島中通3-4-15-602木村方こみっくPARTY

●**紅コミEXTRA GAME SPECIAL**
日時/6月4日(日)
会場/山形県山形市食糧会館4F(JR山形駅下車)
内容/ゲームONLY同人誌即売会(コスプレOK)
問い合わせ先/〒997山形県鶴岡市切添町12-8-101服部方「紅コミ・ゲームスペシャル」係

●**エナジー・RUN!GAMEパラダイスIII**
日時/6月25日(日)
会場/川崎市中小企業婦人会館(JR武蔵小杉駅下車)
内容/ゲームONLY同人誌即売会(コスプレOK)
問い合わせ先/〒232横浜市南区井土ケ谷下町27ベイシティエンタープライズ内「GAME」係

●**ゲームコミケin東京1**
日時/7月16日(日)11:00~15:00
会場/晴海国際見本市会場
内容/ゲーム系メインの同人誌即売会(コスプレ登録制)
問い合わせ先/〒111東京都浅草郵便局私書箱108ユウユウ内チケットゆうGコミ東京1係

●**パソケット(以下略してP)**
内容/同人ソフト、ゲーム同人誌ONLY即売会
日時、名称(会場)/
・5月3日(日)
盛岡P17(岩手県産業会館)、パソケットGWスペシャル7(都立産業貿易センター)、ジャンケット(都立産業貿易センター)
・5月5日(祝)
仙台P34(仙台産業展示館)、札幌P90(札幌テイセンホール)、名古屋P40(東別院青少年会館)
・5月7日(日)
大阪P40(OMMホール)
・5月14日(日)
浜松P14(アクトシティ浜松)、水戸P18(水戸市民会館)、宇都宮P22(宇都宮産業展示館)、清水P7(清水マリンビル)
・5月21日(日)
富山P14(富山市公会堂別館)、下関P14(シーモール下関)、旭川P6(旭川地場産業センター)
・5月28日(日)
広島P27(広島市東区民文化センター)、高崎P16(高崎地域医療センター)
問い合わせ先/〒111東京都浅草郵便局私書箱108ユウユウ内チケットゆうGコミ東京1係

・ゲーム・ONLY・かゲーム・中心・のイベントを主催されるみなさん。記入事項をしっかりと書いて、応募してください。

記入事項
①イベントの正式名称②開催日時③開催場所、そこまでの交通機関④内容(できるだけ詳しく)⑤問い合わせ先⑥責任者の住所と電話番号(誌上未記載)

掲載時期は「手紙が届いた月の翌月末」になります。

すばらしい本屋さん110軒

グレート本屋さんリストゲーメストバックナンバー常備店

北海道地方

●旭川 富貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100

東北地方

●鳳書院仙台書店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●BOOK SHOP　ますや
岩手県久慈市中町2-5　ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105
●蔵王書店米沢店
山形県米沢市中央1-9-20米沢ポポロ内
☎0238-22-0900

関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281
●ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24
塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
☎0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-8-8 1F
☎03-3251-3100
●書泉ブックタワー
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートビアビル2F
☎03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル1F
☎03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430
●文星堂駅前店
東京都品川区大崎3-6-17
☎03-3492-5160
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●アニメイト　渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武富ビル1F
☎03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル1F
☎03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●まんがの森横浜店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスII 1F
☎045-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●静雲堂書店
神奈川県藤沢市藤沢561
☎0466-25-6316
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●アニメイト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320
●ソフマップ大宮店
埼玉県大宮市桜木町2-1アルシェ1F
☎048-648-2011
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●コミックメイツ川越店
埼玉県川越市脇田町9-3K
SQUARE　3F
☎0492-26-8317
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

北陸地方

●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4丁目30番
☎0255-44-7660

東海地方

●エイチ・ビー
静岡県浜松市佐鳴台5-22-10
☎053-454-7898
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●WAVE豊橋向山店
愛知県豊橋市佐藤町オノ町70-1
☎0532-64-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード5号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
●長谷川室書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●甲川文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●福家書店　阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●田村書店　茄子作店
大阪府枚方市茄子作4丁目15-15
☎0720-53-5999
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293

中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1
ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-33-3666
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3525

九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●北九州ソフト開発パーティ（ゲームセンター）
福岡県行橋市中央2-25諸方ビル2F
☎093-436-2779
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-11-10
☎093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田●町田●197-2
☎096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040

ゲーメスト

No.64	No.109	No.134
No.77	No.112	No.136
No.84	No.114	No.137
No.90	No.120	No.138
No.91	No.123	No.139
No.94	No.125	No.140
No.97	No.129	No.141
No.99	No.130	No.142
No.105	No.132	No.143
No.108	No.133	No.144

部数　　冊

書店（帖合）印

ゲーメスト単行本

ストII　波動拳の謎	定価980円
餓狼伝説の謎	定価980円
侍魂の謎	定価980円
ワールドヒーローズの謎	定価880円
龍虎の拳の謎	定価880円
豪血寺一族の謎	定価880円
KOF'94の謎	定価880円
ネタ帳'95	定価880円
ゲーメストのパズルだよ!!	定価880円
真侍魂の謎	定価880円
ヴァンパイアの謎	定価880円

●お求めの号に○を

コミック注文書

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

スーパーリアル麻雀PIV アンソロジー　定価780円	冊
スーパーリアル麻雀PV アンソロジー　定価780円	冊
ヴァンパイア　アンソロジー　定価780円	冊
ヴァンパイア　アンソロジー②　定価780円	冊
ストII　アンソロジー　定価780円	冊
真サムライスピリッツ 4コマ決定版　定価580円	冊
真サムライスピリッツ 4コマ決定版②　定価580円	冊
豪血寺一族2 4コマ決定版　定価580円	冊
ゲーパロ4コマグランプリ②　定価580円	冊
KOF'94　4コマ決定版　定価580円	冊
ネオジオギャルズアンソロジー　定価780円	冊
ヴァンパイア　4コマ決定版　定価580円	冊
龍虎の拳　画：天獅子悦也　作：石井ぜんじ　定価980円	冊
龍虎の拳2　天獅子悦也　定価680円	冊
餓狼伝説2 ①　MONDO秀　定価680円	冊
餓狼伝説2 ②　MONDO秀　定価680円	冊
速攻生徒会　小川雅史　定価500円	冊
豪血寺一族②　真城燿　定価980円	冊
海底大戦争　夏元雅人　定価850円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94外伝　津雲幻一郎　定価850円	冊
ファイターズヒストリーダイナマイト　鷹岬諒　定価550円	冊
ハイスクールガーディアン　中井戸かすみ　定価980円	冊

月　　日

株式会社　新声社

前回の『餓狼伝説の謎』をはるかに凌ぐ謎を大募集！　新キャラOK！　マニアックOK！　1コマまんがOK！　イラスト付きもOK！　とにかく餓狼ファン必読の謎本をつくるので、みんなの質問が頼りなんだ。さぁー、じゃんじゃん送ってくれ。待ってるゼ！　　締切り5月30日消印有効

◆GAMEST◆5月30日号プレゼント◆

◆188ページのゲーメスト5月30日号プレゼントのアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

1:今月で一番面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
〔　　　　　〕〔　　　　　〕〔　　　　　〕

2:今月でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
〔　　　　　　　　　　　　　　〕

3:今月の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
〔　　　　　　　　　　　　　　〕

4:もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然紙面に載っていないから次は攻略記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
〔　　　　　　　　　　　　　　〕

5:あまり役に立たなかった攻略記事はどれですか?その理由もね。〔　　　　　　〕

6:今、熱中しているゲームは何ですか?〔　　　　　　〕

7:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?〔　　　　　　〕

8:ゲーメストの攻略内容はどう思われますか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　　　　）

9:今号の広告で1番よかったメーカーは何ですか?〔　　　　　　〕

10:今月のアイランド掲載の文字·イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。〔　　〕〔　　〕

11:あなたのご意見ご自由に(P.N　　　　　　　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

タイトル	定価	数量
餓狼伝説２	6,000円	本
ワールドヒーローズ2	6,000円	本
サムライスピリッツ	7,000円	本
餓狼伝説２最強バトル	6,000円	本
餓狼伝説スペシャル	7,000円	本
スーパーストリートファイターII	6,800円	本
龍虎の拳２	6,800円	本
スーパーストリートファイターIIX	7,000円	本
ワールドヒーローズ2 JET	6,500円	本
極上パロディウス	6,000円	本
ヴァンパイア	6,800円	本
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	6,500円	本
真サムライスピリッツ	4,800円	本
バーチャファイター2	4,800円	本
		本

お名前

お電話

条件　買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミック注文書

貴店TEL（　）

FAX（　）

部数　冊

条件　書名

担当者

回　巻

定価

月　日

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル３F

株式会社　新声社

ゲーメスト編集部 行

（５月30日．６月15日号）

(ふりがな) お名前	年齢（　）歳 性別（男・女）※
ご住所　〒□□□-□□　電話（　） ※都道府県	
①小学（　）年　②中学（　）年 ③高校（　）年　④大学（　）年 ⑤社会人　⑥その他（　）	
ご希望の賞品名とその番号	
ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※ ①書店　②ゲームセンター　③コンビニ　④その他	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－4－9
松苗ビル２F

株式会社　新声社

餓狼伝説3の謎 質問大募集

(ふりがな) お名前	年齢（　）歳 性別（男・女）※
(ふりがな) ご住所　〒□□□-□□　電話（　） ※都道府県	
①小学（　）年　②中学（　）年 ③高校（　）年　④大学（　）年 ⑤社会人　⑥その他（　）	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

すばらしい書店さん紹介

東京都豊島区
アニメイト池袋

当店は雑誌・コミックの他に、当店でしか買えないオリジナルグッズや、アニメビデオ・LD・CDそしてゲームソフトを販売しているトータルアニメショップです。

ゲーメスト本誌バックナンバーはもとより、店内ではゲーメストビデオ作品をはじめとする新作プロモーションビデオ放映を行っています。楽しいことうけあい!!

店員一同皆様のご来店を心よりお待ちしております。



品ぞろえが豊富！

「すばらしい本屋さん」になりたい書店様へ

ゲーメストバックナンバー常備店「すばらしい本屋さん」の仲間入りをお待ちしています。また、すでにバックナンバーをそろえている書店様はご一報ください。リストへお名前を加えさせていただきます。

担当　営業部　加藤剛
TEL　03(3293)9326

すべてのゲーマー必携の書ここにあり!!
バックナンバーリスト

現在在庫がある希少なゲーメストバックナンバーを紹介するぞ。購入方法は、①右のページにあるすばらしい本屋さんに直接買いにいく、②近くの本屋さんに注文書（ついているハガキに欲しいNo.を記入）を持っていく、③東京、大阪のゲ屋に直接買いに行く（場所はP137参照）など数パターンある。全号収集した豪の者こそ、真のゲーマーといえるだろう。さあ、売れ切れる前に買い集めよう！

No.64（'91年10月号増刊）1000円　増刊　ストII
（付録）描き下ろし巨大ポスターつき
No.77（'92年9月号増刊）1200円　増刊　ストIIダッシュ
（付録）ストIIダッシュポスターつき
No.84（'93年2月号）500円　第6回ゲーメスト大賞
（付録）CAPCOMポストカードブックつき
No.90（'93年5月号）530円　AOUショー'93
No.91（'93年5月号増刊）1200円　増刊　餓狼伝説2
（付録）大張正己描き下ろしポスターつき
No.94（'93年7月号）530円　ワールドヒーローズ2
No.97（'93年3月号増刊）580円　増刊　コミックゲーメストvol.4
No.99（'93年9月号）1200円　ワールドヒーローズ2
（付録）選べるマッドマン特大ポスターつき
No.105（'94年1月号）550円　龍虎の拳2
No.108（'94年2月号増刊）1280円　増刊　スーパーストII
（付録）スーパーストII特大ポスターつき
No.109（'94年3月号）530円　龍虎の拳2
No.112（'94年4月号増刊）1280円　増刊　ギャルズアイランド3
（付録）ギャルズカレンダーつき
No.114（'94年5月15日号）500円　スーパーストIIX
No.120（'94年7月19日号増刊）1280円　増刊　スーパーストIIX
（付録）スーパーストIIXポスターつき
No.123（'94年8月号増刊）1280円　増刊　ワールドヒーローズ2JET
（付録）ワーヒー2JETポスターつき
No.125（'94年9月号増刊）1280円　増刊　極上パロディウス
（付録）こいつ&あいつペーパークラフトつき
No.129（'94年10月30日号増刊）1380円　増刊　ヴァンパイア
（付録）ヴァンパイア　スペシャルポスター
No.130（'94年11月15日号）530円　X-MEN
No.132（'94年12月15日号）530円　真サムライスピリッツ
（付録）覇王丸ポスター
No.134（'94年12月30日号）530円　バーチャファイター2
No.136（'95年1月30日・2月15日合併号）550円　X-MEN
（付録）'95ゲーメストカレンダー
No.137（'95年2月28日号）550円　ツインビーヤッホー！
（付録）鉄拳マニュアル
No.138（'95年3月15日号）550円　ヴァンパイアハンター
（付録）'95AOUショー最強ゲームはどれだ!!
No.139（'95年3月30日号）500円　ストリートファイターZERO
No.140（'95年4月15日号）500円　ヴァンパイアハンター
No.142（'95年5月15日号）500円　ヴァンパイアハンター
No.143（'95年5月15日号増刊）540円　ゲーメストワールド
No.144（'95年5月30日号6月15日号合一）　550円　ヴァンパイアハンター
（付録）餓狼伝説3ガイドブック



（新潟県　武田未曽有さん）

めざせハイスコア!!

4月21日現在

だいぶ日も高くなり少しずつ夜が短くなってきていますね。春も本番！さあゴールデンウィーク突入！さてどこへ遠征に行く？

JOYCOM'S ☆=10(59)

福島県いわき市平字白銀町1−4 ☎(0246)23−2965

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(レイレイ)	1,852,600	春からブルジョワ SIM−阿武隈人	ALL 以下ノーマル設定です
2	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	1,850,500	今年度の活躍に期待！へきるちゃん	ALL
3	ヴァンパイアハンター(デミトリ)	1,847,700	もう、しっちゃかめっちゃか (I)−(W)−(F)	ALL
4	ヴァンパイアハンター(モリガン)	1,807,100	今回こそ… VAN	ALL(連)
5	ヴァンパイアハンター(ドノヴァン)	1,758,900	東京でもがんばって AK−RDBG−(M)	ALL
6	鉄拳(ジャック)	1'45"46	いわき最後の申請 NOR.	ALL
7	バーチャファイター2(カゲ)	54"30	関根さんに超感謝！F'−ch(書)	ALL (連)(必) 仙台の皆様にも感謝
8	バーチャファイター2(ジャッキー)	1'15"97	きらり屋さんにも感謝 'F-ch(書)	ALL (連) その他の人達にも感謝
9	ヴァンパイアハンター(オルバス)	1,749,200	TMK− G MT− VAN	ALL
10	ウルトラ警備隊(シルバーガル)	9,999,999+α	キューティ家内(先月分)	ALL (連) 入荷めまいてす

モンテカルロ ☆=2(21)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23−2381

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	マッハブレイカーズ(マキシマムスピード)	8"20	いせえび勘太	1cALL カール使用
2	マッハブレイカーズ(エキシビジョン)	5"53	いせえび勘太	1cALL マコト使用
3	マッハブレイカーズ(アイスクラッシュ)	34pcs	清川望さん♡FC会員 まっきー	(連)なし ボタン通常配方,マコト使用
4	マッハブレイカーズ(ラビットジャンプ)	12"33	事件があるよりは…、まっきい斉藤	ただいまっス マコト使用
5	マッハブレイカーズ(スーパースタント)	47spin	勝負の時期要気合 まっきい−EMS	本命は10月頃 マコト使用
6	マッハブレイカーズ(モンスタードラッグ)	213,09m	!・!	1cALL カール使用
7	マッハブレイカーズ(ビーストホール)	9,120pts	清川さんに恋してます EMS	まだまだ伸びます マコト使用
8	マッハブレイカーズ(ハイパーグライダー)	706,68m	これは片想いかな(笑) EMS	不毛な恋ですが(苦笑) マコト使用
9	ヴァンパイアハンター(レイレイ)	1,497,000	舌図沙羅	ALL
10	バーチャファイター2(ジャッキー)	3'16"05	スコアラー不足中！来たれ若人！ KJK	ALL 早く抜いてね♡ (穴ウメ)

プレイシティキャロット二荒店 ☆=0(14)

栃木県宇都宮市二荒町9−4渋田ビル1F ☎(0286)34−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ(シャルロット)	173,070	CPF−	1CALL
2	真サムライスピリッツ(にこちん)	270,600	今日のお昼はBランチ+ギョーザ	1CALL
3	真サムライスピリッツ(けんあん)	283,040	今日の夕食はあげやきそは+ギョーザ×2	1CALL
4	真サムライスピリッツ(はおーまる)	239,910	ノミシン	1CALL
5	真サムライスピリッツ(狂死郎)	214,370	ギョーザ	1CALL
6	真サムライスピリッツ(はんぞう)	386,890	今にみてろよ！MGK−AIBA	1CALL
7	真サムライスピリッツ(ズィーガー)	251,710	まだまだこれから！MGK−AIBA	1CALL
8	真サムライスピリッツ(じゅうべえ)	261,740	MGK−AIBA	1CALL
9	鉄拳(JACK)	5'54"61	WAR	1CALL
10	ぷよぷよ通	351,662	T. M (みくりや)	1CALL 378ぷよ

サーカスワールド小山店

栃木県小山市喜沢1475−34 ☎(0285)22−8078

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ(シャルロット)	177,920	TRC−晴海	コインALL
2	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	1,543,900		1コインALL
3	ぷよぷよ通	340,545	T. Mみくりや	1コインALL 347ぷよ
4	ガンバード(マリオン)	811,600	YOK	2−2
5	パズルボブル	10,635,980	BIL	14
6	はにっくボンバー	96,748	K K	10"09
7	龍虎の拳2(ユリ・サカザキ)	2,714,910	AZUø	LEVEL3 99秒
8	ギャラクシーファイト(ルーミー)	578,300	DAI	10'59"05 ステージ10
9	ギャラガ	1,474,680	H. S様	133面
10	殿様の野望2	437,660	HMD	87.6%

今市ゲームセンター ☆=1(11)

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(オルバス)	1,593,500	TET	ALL (連)付 P×4
2	ヴァンパイアハンター(デミトリ)	1,282,400	MTY−HAK(ま)	ALL (連)付
3	ヴァンパイアハンター(モリガン)	1,414,100	AMG MER(西)	ALL (連)付
4	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	1,829,800	HRB NYC	ALL (連)付 P×8
5	ヴァンパイアハンター(ジャッキー)	4'45"74	MTY−HAK(ま)	ALL
6	ヴァンパイアハンター(アキラ)	3'11"05	HRB−NYC	ALL
7	鉄拳(ニーナ)	4'59"85	MTY−HAK(ま)	ALL
8	真サムライスピリッツ(半蔵)	436,130	HRB−SGO	ALL (必)付
9	スーパーストリートファイターIIX(ディージェイ)	1,768,700	HRB−SGO	ALL (連)付
10	極上パロディウス(こいつ)	3,007,600	HRB−NYC	ALL (連)付

プレイランドエフワン ☆=4(22)

宮城県仙台市青葉区中央2−6−6タベイビルB1 ☎(022)261−5782

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーファイト(ロルフ)	2,016,200	ハイテクセガ 吉武	ALL(連)(必)
2	ギャラクシーファイト(アルバン)	1,419,700	MOR−PUYO	ALL(連)(必)
3	ヴァンパイアハンター(ガロン)	1,718,500	ODS−AMP	ALL(連)
4	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	2,078,000	MOR−PUYO	ALL(連)
5	ヴァンパイアハンター(ビシャモン)	1,484,600	PRO改め GIS−AIR	ALL(連)
6	能力向上委員会(適性モード)	469,000	MAC.	ALL
7	極上パロディウス(ミカエル)	4,099,600	YDL, SSS	ALL(連)
8	ガンバード(マリオン)	2,064,800	たぬきとロボはホモ？	ALL(連) 残×2 1周107万
9	バツグン(TYPE−A(連)なし)	20,013,280	ODS−お師匠	ALL
10	シュマイザーロボ	3,535,400	ODS−PEW. Z	ALL(連), 774 ワルキュリア使用

ゲームセンタードリーム ☆=2(17)

宮城県仙台市青葉区中央2−1−17東四ビルB1 ☎(022)224−104

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2(カゲ)	1'09"24	気may ホリコンズ (編) YAS	ALL
2	ぷよぷよ通	42,244	T. M (みくりや)	ALL 417ぷよ
3	マッハブレイカーズ(スーパースタント)	47	FTO−KI	マサラ使用
4	マッハブレイカーズ(モンスタードラッグ)	213m49	FTO−KI	ソフィア使用
5	マッハブレイカーズ(アイスクラッシャー)	34	FTO−KI	カール使用
6	ヴァンパイアハンター(オルバス)	1,489,400	WDK	ALL
7	ヴァンパイアハンター(ガロン)	1,332,000	DIGITARIAN	ALL
8	ヴァンパイアハンター(ビシャモン)	1,285,700	DIGITARIAN	ALL
9	ヴァンパイアハンター(モリガン)	1,139,200	DIGITARIAN	ALL
10				

プレイランドファンタジア ☆=0(5)

秋田県本庄市出戸町若渕下103ジョイフルシティ内2F ☎(0184)24−5278

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝(上Zゾーン連付)	9,590,000	「S」GALAXY −いけだ!!	1COINALL ノーミス
2	ダライアス外伝(Wゾーン連付)	9,882,210	「S」GALAXY −いけだ!!	1COINALL ノーミス
3	ダライアス外伝(下Zゾーン連付)	10,743,640	「S」GALAXY −いけだ!!	1COINALL ノーミス
4	バーチャファイター2(ウラ)	4'28"64	本荘不敗	1COINALL 初段
5	バーチャファイター2(カゲ)	3'40"00	白戸三平R	1COINALL 初段
6	X−MEN(シルバーサムライ)	1,351,300	モミアゲルパンT	COINALL
7	X−MEN(スパイラル)	1,370,600	きょ〜ふの恭ちゃん	COINALL
8	ギャラクシーファイト(ルーミ)	822,600	T. S	1COINALL ノーミス
9	ギャラクシーファイト(ジュリ)	345,300	鎖骨がイタイ〜！ KYO	1COINALL
10	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94(韓国)	181,730	きょ〜ふの恭ちゃん	1COINALL

J&B米沢店&山大前店 ☆=0(15)

山形県米沢市中央7−14−12セントラルビル1F ☎(0288)21−1884

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ダライアス外伝(連)(Vゾーン)	8,833,220	見てるだけ	1コインALL ノーミス
2	ダライアス外伝(連)(Xゾーン)	8,117,440	まだ卒業しないの？(あ)	1コインALL 2ミス
3	パワードギア(ブロディア)	6,145,100	DEA	1コイン 2機目80万設定
4	極上パロディウス(連)(こいつ)	2,486,300	T. M	1コイン スペシャルst
5	ぷよぷよ	1,500,178	T. M これで引退	1コインALL 742ぷよ
6	アサルト(旧バージョン)	467,500	今頃ハマっても昔のスコアに勝てません(ぷ)	1コインALL しかも5機設定
7				
8				
9				
10				

ゲームプラザヴィクトリア ☆=11(38)

北海道札幌市南区澄川4条3−3−6 ☎(011)813−6025

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	マッハブレイカーズ	712,84m	たつるあ	ハイパーグライダー
2	マッハブレイカーズ	10,392pts	たつる(あ)	ビーストホール
3	マッハブレイカーズ	12"32	たつる(あ)	ラビッドジャンプ
4	マッハブレイカーズ	47pts	たつる(あ)	スーパースタント
5	マッハブレイカーズ	34pts	たつる(あ)	アイスクラッシャー
6	マッハブレイカーズ	734,8m	たつる(あ)	ディープダイバー
7	マッハブレイカーズ	212,45m	QSR−リキさま	モンスタードラッグ
8	殿様の野望	1,141,300	Y. F	ALL 93.2
9	真サムライスピリッツ(ズィーガー)(必)	595,130	あつし	ALL D×2 黒子×2
10	真サムライスピリッツ(ワンフー)(必)	412,510	カニのじ	ALL D×1 黒子×2

NTK2店集計 ☆=2(19)

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33−2271

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	マッハブレイカーズ	8"23	EPI	MEスピット
2	マッハブレイカーズ	34	YAS	アイスクラッシャー
3	マッハブレイカーズ	212m45	K・K	モンスタードラッグ
4	マッハブレイカーズ	7,032km	EPI	ボムズアウェイ
5	マッハブレイカーズ	12"77	AKR	ラビットジャンプ
6	マッハブレイカーズ	8"70	!?	ブロックバスター
7	ゴールデンアックス ザ デュエル	411,100	奈津美命の犬	デスアダー ALL
8	ヴァンパイアハンター(ビシャモン)	671,000	EBI	ALL
9	ヴァンパイアハンター(ガロン)	737,400	EBI	ALL
10	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	1,257,500	JEG	ALL

プレイシティ24 ☆=4(29)

北海道旭川市2条8丁目 ☎(0166)23−5089

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(モリガン)(連)	2,065,500	BELLDANDY	ALL
2	ヴァンパイアハンター(フェリシア)(連)	2,033,100	ASHURA	ALL
3	ヴァンパイアハンター(レイレイ)(連)	1,659,800	あごう	ALL
4	ヴァンパイアハンター(ザベル)(連)	1,837,000	田中君返済はお早めに	ALL
5	ヴァンパイアハンター(オルバス)(連)	1,779,700	龍のカッパ・アテテ	ALL
6	ヴァンパイアハンター(フォボス)(連)	1,809,500	ググツ部−あごう	ALL P×5
7	ギャラクシーファイト(ロルフ)(連)(必)	1,925,400	あごう	ALL P×14 N×5 S×
8	ギャラクシーファイト(キュンター)(連)(必)	1,674,500	SHADOW	ALL 10万以上×13
9	ギャラクシーファイト(アルバン)(連)(必)	1,635,800	魔B党 K O	ALL P×8 N×9 S×3
10	ヴァンパイアハンター(パイロン)(連)	1,545,600	SHADOW	ALL

ゲームコーナーロム ☆=2(10)

宮城県仙台市太白区向山2−2−17 ☎(022)262−9065

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーファイト(カズマ)(連)(必)	2,081,100	ホール	ALL
2	ギャラクシーファイト(ルーミ)(連)(必)	2,119,300	あそぶ (へ)	ALL
3	ギャラクシーファイト(ジュリ)(連)(必)	1,716,400	がいきち	ALL
4	ギャラクシーファイト(アルバン)(連)(必)	1,058,600	MOR DJYO	ALL
5	疾風魔法大作戦(ミヤモト)(連)	1,884,636	戦国人	ALL
6	ガンバード(ヤンニャン)(連)	1,958,000	すけて 狸×2 Y. S.	ALL 1周 104万
7	お天気パラダイス(ボビー)	4,745,390	あそぶ (へ)	ALL
8				
9				
10				

君こそゲーメスト!

その1

ゲーム	種目	☆	スコア	NAME	店舗
マッハブレイカーズ	マキシマムスピード	☆	7″73	BQZ−538	プレイシティキャロット四日市(三重)
	アイスクラッシャー	☆	35	BQZ−538	プレイシティキャロット四日市(三重)
				G.M.C.げえむのごんちゃん	モンキーハウス本館(福岡)
	ハイパーグライダー	☆	718m81	BQZ-538	プレイシティキャロット四日市(三重)
	モンスタードラッグ	☆	214m47	G.M.C.げえむのごんちゃん	モンキーハウス本館(福岡)
	ビーストホール	☆	11,281	FTS−NAZ	プレイシティキャロット巣鴨(東京)
	ボムズアウェイ	☆	717m 0	BQZ−538	プレイシティキャロット四日市(三重)
	フューチャー	☆	71,000	GGE − HOGE ☆−YUKI♡	個人申請 アイリン夢空間(岐阜)
	スーパースタント	☆	47	全国19店、個人申請2名の皆様	
	ディープダイバー	☆	748m 3	G.M.C.げえむのごんちゃん	モンキーハウス本館(福岡)
	ラビットジャンプ	☆	12″ 28	全国4名の皆様	
	ブロックバスター	☆	7.00	G.M.C.げえむのごんちゃん	モンキーハウス本館(福岡)
	グランドスパイク	☆	315m58	BQZ−538	プレイシティキャロット四日市(三重)
	エキシビジョンマッチ	☆	5″21	BQZ−538	プレイシティキャロット四日市(三重)
ヴァンパイアハンター	デミトリ	☆	連1,998,100	GYO	GAME's WiLL(京都)
	ガロン	☆	連1,718,500	ODS−AMP	プレイランド エフワン(宮城)
	ザベル	☆	連2,301,100	AXIOM−CRZ−RBN−せのん	プレイシティNASA杉本町(大阪)
	モリガン	☆	連2,246,400	藤崎詩織	GAME's WiLL(京都)
	ビクトル	☆	連1,539,800	BOOWY−少年	ゲームコーナーフジ(東京)
	アナカリス	☆	1,206,400	T.Clue−ISD 限界点の為打ち切り	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
	ビシャモン	☆	連1,999,800	RBN−星白金−ボーズ	プレイシティNASA杉本町(大阪)
	フュリシア	☆	連必2,419,700	T.Clue−ISD	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
	オルバス	☆	連必2,153,300	かまし	キャッスル&YOU2(東京)
	サスカッチ	☆	連1,689,000	KMC−IZAⓉ	キャッスル&YOU2(東京)
	ドノヴァン	☆	連必2,290,900	EXPOあらためTNK−TNK	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
	レイレイ	☆	連必1,961,500	T.Clue−rカモネ	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
	フォボス	☆	連2,043,900	ECA−ATC−N.F	ゲームコーナーフジ(東京)
	パイロン	☆	連1,553,000	えび	AMスクエアYOU&I(岐阜)
ダブルドラゴン		☆	連必1,432,800	MRP−DEN	プレイシティNASA杉本町(大阪)
ゴールデンアックス・ザ・デュエル		☆	連926,800	友情捨てて星を拾うEST	サブカルチュア(福岡)
アウトフォクシーズ		☆	連13,987,000	G.M.C.R−I	モンキーハウス本館(福岡)
セガラリー・チャンピオンシップ	初級	☆	2′43″35	なぜか最近ドラゲー狂ロートルぎるはま氏	個人申請 セガワールドゴードン(東京)
	中級		2′30″65	ZXRJFK=かっち	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
	上級	☆	2′15″47	多比野福助	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
	チャンピオンシップ	☆	3′19″83	空白の10日間DAMR.I	チャレンジャー関大前(大阪)
クイズ キング オブ ファイターズ			2,265,600	FAD−IDA 全部肉球パンチで0点	チャレンジバンバン(愛媛)
ギャラクシーファイト	ロルフ	☆	連必2,061,200	ハイテクセガ 吉武	プレイランド エフワン(宮城)
	アルバン		連必1,635,800	魔B党−K.O	プレイシティ24(北海道)
	ギュンター		連必1,674,500	SHADOW	プレイシティ24(北海道)
	カズマ		連必2,081,100	ポール	ゲームコーナーロム(宮城)
	ルーミ	☆	連必2,119,300	あそぶ㋬	ゲームコーナーロム(宮城)
	ジュリ	☆	連2,037,300	KMC−IZAⓉ	ゲームセンターコパⅢ(神奈川)
クイズ殿様の野望2		☆	3,057,300	XRX−CTS−おおつぼ	ゲームプラザミッキー(広島)
連珠貴族			2,653,000	GAM	池袋プレイランドラスベガス(東京)
サイバーコマンドー			1′19″20	アルツハイマーズ会長AR2−OBAn[illegible]	プレイシティキャロット巣鴨(東京)
早差し将棋五月陣戦2			129,000	ゲリラ	ゲームプラザ(熊本)

今回のトップはマッハブレイカーズから。出回りが大変よく、人気も高いため種目別集計にしてみました。ただし、レバーを使用してのプレイは禁止しています。前作(ニューマンアスレチック)はOKだったのに今回はなぜ?という意見をいただきましたが、やはりこのようなゲームは、純粋にボタンを叩いて行うプレイのほうが面白味があると思います。もちろん連射装置などは問題外でしょう。ただ、ボタンの配置を移動するだけのものでしたら構いません。お店ごとに、いろいろなアイディアを駆使してやりやすいボタン配置を工夫してみてください。

さて、集計結果のほうですが、ほとんどモンキーハウス本館とプレイシティキャロット四日市でトップが占められています。もちろんこのゲーム、連射力が大きくモノをいうだけに常人のレベルをはるかに超えたスピードについてこられるのは、ごく一部のプレイヤーだけなのでしょうか。

また、スーパースタントとラピッドジャンプは同記録のスコアが相次いでいます。すでに限界なのか?しかし、競技によってはタイミング命のものから反射神経が大きなウェイトを占める競技もあります。自分に合っている競技にしぼるのもいいかもしれません。

お次はヴァンパイアハンターです。いまだに前作のヴァンパイアの記録が更新されているところですが続編の登場。ほとんどの地域が注目をしているようで、大きな盛り上がりを見せています。当然キャラ別集計を開始します。

得点のシステムもカプコン

(181ページに続く)

コスモランド ☆=2(3)

茨城県鹿島郡鹿島町宮中4−1−21 ☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(デミトリ)	1,646,100	霜月 隆	ALL
2	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	1,640,500	Y.K	ALL
3	ヴァンパイアハンター(オルバス)	1,520,500	EASY (あ)	ALL
4	マッハブレイカーズ(マキシムスピード)	8.48	霜月 隆	ボタンバージョン
5	マッハブレイカーズ(アイスクラッシャー)	34	霜月 隆	
6	マッハブレイカーズ(モンスタードラッグ)	213m67	AYA	
7	マッハブレイカーズ(ボムズアウェイ)	6,713m 5	霜月 隆	
8	マッハブレイカーズ(スーパースタント)	47spin	ACC	
9	マッハブレイカーズ(ラピッドジャンプ)	12.31	霜月 隆	
10	マッハブレイカーズ(グランドスパイク)	284m56	霜月 隆	

ギャレッソ津田沼店 ☆=3(1.)

千葉県船橋市前原西2−15−16酒井ビル ☎(0474)74−4761

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(モリガン使用)	565,300	TAK	1CALL ALTOモード
2	ゴールデンアックスザデュエル(カイン、ブレード使用)	215,650	佐高 晶	1CALL 祝 大学合格
3	アウトフォクシーズ(ベッティ、ドー使用)	11,683,000	TU	1CALL
4	ガンバード(バルナス使用)	1,805,800	FEA−TND	1CALL(連)付き 1周102万
5	極上パロディウス(こいつ使用)	4,432,800	KSD−社長	1CALL(連)付き 1周199万
6	クイズシアター3つの物語(ムーンクリスタル)	48,900	8DG	1CALL ケン使用 52%
7				
8				
9				
10				

八千代プレイランドカーニバル ☆=1(157)

千葉県八千代市八千代台東1−6−17 ☎(0474)85−2235

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	殿様の野望2	2,189,040	G.M.G.MARⓌ	ALL 長宗我部使用
2	ヴァンパイアハンター(オルバス)(連)(必)	1,915,900	ヘタ夫	ALL
3	ヴァンパイアハンター(サスカッチ)(連)(必)	1,366,600	Ⓑ−SATSUMA	ALL
4	ギャラクシーファイト(ジュリ)(連)	1,145,100	ごんべえⓂ	ALL 10万×3
5	スーパーストリートファイターIIX(ハイソン)(連)	2,108,100	Miami−P−NG	ALL R37 爪×4前半138
6	極上パロディウス(こいつ)(連)	5,143,000	SUR−ZFC−FCM(犯)	ALL 1周=239万
7	極上パロディウス(ミカエル)(連)	3,826,800	SUR−MKR2−テンフフ(犯)	ALL 1周=213万
8				
9				
10				

GAME in DAIEI ☆=4(24)

千葉県市川市南八幡4−1−7駅南ビルB1 ☎(0473)76−9764

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーファイト	1,420,000	KKN日鈴将	1COINALL ロルフ
2	ギャラクシーファイト	1,256,100	雅茂葱	1COINALL ジュリ
3	雷電DX(練習)	13,026,600	NLB−ALT−(た)	1−8 1P使用
4	ぷよぷよ通	460,022	XVI	S+9
5	ヴァンパイアハンター	1,719,000	M.K	1COINALL フォボス
6	ヴァンパイアハンター	1,407,000	M.Y日剣魂	1COINALL レイレイ
7	ヴァンパイアハンター	1,004,500	タイゲー青	1COINALL モリガン
8	水滸演武	205,300	M.Y日剣魂	1COINALL 九紋龍史進
9	ゴールデンアックスデュエル	421,600	MIRAGE−NLB−MAX(万)	
10	餓狼伝説3	608,000	タイゲー青	1COINALL ギース

ゲームコーナーヤングパレス = 1(10)

千葉県鴨川市横渚884−6 ☎(04709)3−6431

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	2,185,400	URD−NAD	ALL Ⓟ×10
2	ヴァンパイアハンター(ドノヴァン)	2,064,900	赤リボン−ボタ太	ALL Ⓟ×7
3	ヴァンパイアハンター(モリガン)	1,946,800	ASS−ニッシー西	ALL
4	ヴァンパイアハンター(オルバス)	1,756,400	しろう	ALL Ⓟ×5
5	ヴァンパイアハンター(デミトリ)	1,720,500	URD−NAD	ALL Ⓟ×8
6	ヴァンパイアハンター(レイレイ)	1,464,100	HARD−TORA	ALL
7	ヴァンパイアハンター(ビシャモン)	1,379,100	しろう	ALL Ⓟ×3
8	ヴァンパイアハンター(アナカリス)	1,194,500	HARD−TORA	ALL
9	鉄拳(吉光)	4′05″56	HARD−TORA	ALL
10	ザ・キングオブファイター94(イタリア)	524,560	テリヤキ−イカ	ALL

プレイシティキャロット巣鴨店 ・.=13(151)
東京都豊島区巣鴨1-15-1ミヤタビルB1 ☎(03)3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	極上パロディックス(こいつ)	5,252,500	新井 (T) RIT -8段	連付 ALL
2	ラグナロク	7,297,500	BOX-RAY	連付 ALL
3	ガンバード(ヤンニャン)	2,.44,400	DBL-らじあめ中	連付 ALL 1周 4万
4	ガンバード(マリオン)	2,097,800	DAB. S	連付 1周 ..万
5	サイバーコマンド(ヒ スキーハー)	1'19"20	アルツハイマーズ会長 AR2-OBAn㊛	連付 ALL
6	鉄拳(キング)	1'38"85	MFC- 星白金あつし夫	ALL ㋩㋖同時押し
7	エースドライバー(初級)	2'53"80	雑誌ホハイで有名人 SNC NT LED	MT
8	アウトフォクシーズ(ダニー&デミ)	12,347,000	KSGな人	ALL
9	マッハブレイカーズ(フューチャーゲート)	64,000	FTS-NAZ	マコト 2P側
10	マッハブレイカーズ(ビーストホール)	11,281	FTS-NAZ	マコト 100% 9400 2P側

ゲームプラザコトブキ .=0(1)
埼玉県浦和市白幡5-1-28 ☎(048)838-6631

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ(不知火)必連	309,120	BTM-KSM㊙	ALL 黒子×0
2	真サムライスピリッツ(花諷院)必連	371,300	BTM-KSM㊙	ALL 黒子×2
3	真サムライスピリッツ(千両)必連	181,850	柊BUG	ALL
4	真サムライスピリッツ(柳生)必連	173,590	柊BUG	ALL
5	真サムライスピリッツ(ズィーガー)必連	219,270	BTM-KSM㊙	ALL
6	真サムライスピリッツ(シャルロット)必連	282,360	KTS-AOI	ALL
7				
8				
9				
10				

プレイランドスカイシアター =19(225)
埼玉県深谷市西島町2-2-25 ☎(0485)73-8667

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マッハブレイカーズ(モンスタードッグ)	214"29	KTS AOI	マコト使用 ノーマルハネル
2	マッハブレイカーズ(ラピッドジャンプ)	12"29	KTS-AOI	マコト使用 ノーマルハネル
3	マッハブレイカーズ・(スーパースタント)	47	J. B	ルイファン使用 ノーマルハネル
4	真サムライスピリッツ(不知火幻庵連必)	384,480	PST-JUN㊙	ALL 黒×3 R=44
5	真サムライスピリッツ(花諷院和仲連必)	395,790	PST JUN㊙	ALL 黒×3 R=45
6	真サムライスピリッツ(シャルロット連必)	362,080	KTS-AOI	ALL 黒×3 D×1
7	真サムライスピリッツ(千両狂死郎連必)	453,270	柊BUG	ALL 黒×3 D×2
8	真サムライスピリッツ(柳生十兵衛連必)	392,830	柊BUG	ALL 黒×0 D×0
9	真サムライスピリッツ(ナインハルトズィーガー連必)	528,080	PST-JUN㊙	ALL 黒×2 R=44
10	真サムライスピリッツ(王虎連必)	396,080	魔王W㋙	ALL 黒×3 R=46

ハイテクノーベル&ヒノーズ下井草店 =8(358)
東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)3262-2823

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	セガラリーチャンピオンシップ(チャンピオンシップ)	3'20"37	小桃 ねたる	ノーマル完走
2	セガラリーチャンピオンシップ(初級)	2'43"47	DBL LIE	ノーマル完走
3	セガラリーチャンピオンシップ(上級)	2'15"90	小林 わたろ	ノーマル完走
4	ヴァンパイアハンター(連付, レイレイ)	1,873,500	加瀬水 萌美	ノーマルALL
5	餓狼伝説3(テリーボガード, 連付)	1,412,800	HOGEよーじ	ノーマルALL
6	鉄拳(キング, 連, 必付)	1'55"60	IML-MIROK!	ノーマルALL
7	豪血寺一族2(アンノェラ, 連, 必付)	3,943,600	GGE-ら行 -虎井権太㊙	ノーマルALL
8	へべれけのぽぷーん	65,780	SAL	ノーマルALL
9	パズルボブル	37,111,820	SOLID-S. S	ノーマルALL
10	龍虎の拳2(タクマ, 連付)	3,201,301	ミー	ノーマルALL

ゲームイントーヨコ北越谷店 =1(5)
埼玉県越谷市大沢3-6-12 ☎(0489)79-4320

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル	34,704,520	N	ALL
2	連珠貴族(上級)	2,079,700	ZAC	ALL
3	ギャラクシーファイト(KAZUMA)	956,200	GIN	ALL MAR×1 SPL×2
4	レイフォース	8,859,800	伸徹のび太	連付 ALL つぶしレーザー
5	V・V(ノーマル)	35,244,770	DBL-GAUT-MOL-NAI	2周クリア ALL ㋩
6	V・V(ベリー・ハード)	11,208,540	DBL-GAUT-MOL-NAI	197% ボンバーバージョン
7	ナイトストライカー(Qゾーン)	91,101,110	砂瀬 優悪	Qゾーン ALL ノーマル
8	ソルダム(ノーマル)	50,357,070	ZAC	レベル616 ライン1960
9	ソルダム(セキーロ)	4,891,720	「緊張勝ちデス!」あげおたむのす㊍	ALL Ⓔ×5 357ライン
10	グラディウスIII(Eモード)	953,310	GAUT-C・CET はてん君	2-5 アッパーミッソー

熊谷ガリバー =1(33)
埼玉県熊谷市筑波2-49-8フォーラム秋山ビル1F・B1 ☎(0485)21-7821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード(ヤンニャン)	1,0.4,200	見習人 GAUT あげすたむのすけ	2 3
2	ガンバード(マリオン)	2,043,200	DAB・S	ALL 残0B0 周109万
3	ゴールデンアクスザデュエル	565,650	YOU・Z	ALL グリーン使用
4	ゴールデンアックスザデュエル	247,700	BIQ	ALL ゾマ使用
5	マッハブレイカーズ(マキシムスピード)	8"45	光よりも速く ANIKI♡	
6	マッハブレイカーズ(アイスクラッシャー)	34	ピアノ打ちの王者 AcE	
7	マッハブレイカーズ(ラピッドジャンプ)	12"33	鬼の目押し JAM	
8	マッハブレイカーズ(グランドスパイク)	242m40	PAP-第一期生 会長 You	
9	ヴァンパイアハンター	1,730,100	'R'	ALL フェリシア使用
10	ゴールデンアックスザディエル	389,400	かずぞう	ALL P×6 デスアダー

荏原ゲームコーナー =4(382)
東京都品川区旗の台3-12-3荏原会館 ☎(03)3781-4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説3(テリー連)	1,627,700	ひなきく	ALL
2	ヴァンパイアハンター(ドノヴァン)	1,897,300	むじんくん	ALL
3	ヴァンパイアハンター(デミトリ連)	1,670,800	B・D	ALL
4	ダブルドラゴン(アボボ連)	1,193,800	ブルマはくな〜 EGC-神STR	ALL
5	ダブルドラゴン(レベッカ連)	1,104,900	ブルマはくな〜 EGC-神STR	ALL
6	鉄拳(ホール必)	1'59"88	給料全部スケスケネグリジェ代♡MIS㊐	ALL
7	鉄拳(ジャック必)	2'05"66	平八40秒	ALL
8	鉄拳(カズヤ必)	2'11"00	HIR	ALL
9	ゴールデンアックスザ・デュエル(グリーン)	440,350	スケスケ女教師	ALL
10	真サムライスピリッツ(ナコルル連必)	353,350	JAG-㊙GA	ALL

池袋プレイランドラスベガス =3(47)
東京都豊島区西池袋1-22-4 ☎(03)3982-1817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マッハブレイカーズ(アイスクラッシャー)	34pcs	初プレイ、まじで? VGS TAMAO	P側 ジョニー
2	マッハブレイカーズ(ディープダイバー)	720m01	ひでえお	2P側 マコト
3	連珠貴族(上級)	2,653,000	GAM	ALL
4	殿様の野望2(長宗我部)	2,469,240	YUN	ALL 凶作×2 93.0%
5	雷電DX(初級・連なし)	12,687,630	はむはむ	1-6
6	ガンハード連(マリオン)	2,064,400	まだまだ	ALL 109万 残0 B2
7	ガンハード連(パルナス)	1,861,600	これからかせぐ DMD	ALL
8	バツグン(Aタイプ・連なし)	18,288,570	1回分ミスしてしまった VGS-TAMAO	ALL B×0
9	ヴァンパイアハンター(モリガン)	1,543,500	岩井小百合	ALL
10	対戦ぱずるだま(ジョン・ワン次郎)	1,766,800	バンブーゲネシス予後不良	ALL 19連鎖 けっこうショック

ポニーワールド・ザ・コング =0(6)
埼玉県所沢市緑町1-3-7 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ(牛蔵)	341,370	M S	
2	鉄拳(ロウ)	4'42"06	MMC	ALL
3	鉄拳(キング)	4'50"63	776	ALL
4	パズルボブル	22,888,500	あらき	ALL
5	ソルダム(セキーロモード)	4,621,910	GAUT-あげおたむのすけ	ALL
6	ヴァンパイアハンター(ガロン)	732,800	ABC-A	連なし
7	ヴァンパイアハンター(ザベル)	630,760	井上 正夫	連なし
8	ヴァンパイアハンター(ドノヴァン)	537,200	井上 正夫	連なし
9				
10	鉄拳(ポール)	19人抜き	MMC	



(京都府 祇園町ひで彦君)



(千葉県 蟻部ジャマイカンふな君)

君こそゲーメスト！

その2

鉄拳	三島一八		2'07"91	手さえ…1カ月じゃ間に合わんか…RYU	グリーンプレイラント（岐阜）
	ポール・フェニックス	☆	1'58"41	M.D S-O（大戦マニア）	西銀座ゲームプラザ（山梨）
	マーシャル・ロウ		連必3'02"45	ATC-ZFC かみそり	個人申請 ゲームコーナーフジ（東京）
	キング	☆	必1'38"85	MFC-星白金あつし夫	プレイシティキャロット巣鴨（東京）
	ジャック	☆	1'45"46	いわき最後の申請！F'-Chi㊤	JOYCOM'S（福島）
	ミシェール・チャン		2'14"30	ONX	個人申請 AGスクエア沼津店（静岡）
バーチャファイター2	結城晶	☆	連必56"36	矢井田余裕	アミューズメントスペース ハスラー（三重）
	サラ・ブライアント	☆	連必1'04"98	MRP-NAL	
	ラウ・チェン	☆	連必1'02"99		
	リオン・ラファール		連必1'47"78		
	影丸	☆	連51"44	PROFESSOR	プレイシティNASA杉本町（大阪）
	パイ・チェン		連1'06"43		
	ジェフリー・マクワイルド		連1'21"04		個人申請 プレイシティNASA杉本町（大阪）
	舜帝		連2'24"34		
	ジャッキー・ブライアント	☆	連1'15"97	きらり屋さんにもF'-Chi㊤	JOYCOM'S（福島）
豪血寺一族2	アンジェラ・ベルテ		連必3,980,300	GGE-ラ行 虎井権太 好物は冷奴!?	アイリン夢空間（岐阜）
	ホワイト・バッファロー		連必3,922,100	いくら弁留年したって本当ですか？ トロピ	コズミックプラザABC（大阪）
	陳念		連必13,320,600	GAC-BROS-ZMK II	個人申請 アイリン夢空間（岐阜）
	破鳥才蔵		連4,665,600	のび太	個人申請 GAME's WiLL（京都）
	お梅		連4,075,500		
	孤空院千滋		連必3,914,100	KTC-せり∞	個人申請 プレイランドスカイシアター（埼玉）
	お志摩		連必3,981,100	かないみかの誕生日1日遅れ♡ KTC-せり	
エースドライバー	初級		2'53"80	雑誌ポパイで有名人 SNC-NT-LED	プレイシティキャロット巣鴨（東京）
	中級		2'46"55	T.Y	チャレンジャー関大前（大阪）
真サムライスピリッツ	覇王丸		連必436,710	連だけです、P、P会員のI'M	コズミックプラザABC（大阪）
	ガルフォード	☆	847,640	MILL	ゲームプラザ（熊本）
	橘右京		424,660	H・T	
	ナインハルト・ズィーガー	☆	連595,130	あつし	ゲームプラザヴィクトリア（北海道）
	王虎		必412,510	カニのじ	
	不知火幻庵		連必384,480	PST-JUN㊙	プレイランドスカイシアター（埼玉）
	花諷院和狆	☆	連必395,790		
	シャルロット	☆	連必362,080	KTS-AOI	
	千両狂死郎	☆	連必453,270	柊BUG	
	柳生十兵衛	☆	連必392,830		
	牙神幻十郎		418,000	にゃ〜ん フェリシア〜♡	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
	アースクエイク		連必485,100	G・CRUSH-CYA	個人申請 GAME POPLAND（岐阜）
	ナコルル		連必458,670	G・CRUSH-きみちゃん	
	チャムチャム		連必334,140	KTS-AOI	個人申請 プレイランドスカイシアター（埼玉）
ガンバード	アッシュ		連1,980,800	AXIOM-H.Y㊕	プレイシティNASA杉本町（大阪）
	バルナス	☆	連2,122,400	DBL-RBN-ごろたん	ピノキオ&アニバーサリー25（兵庫）
	ヤンニャン		連2,144,400	DBL-らじあめ中	プレイシティキャロット巣鴨（東京）
	マリオン	☆	連2,097,800	DAB.S	
疾風魔法大作戦	ガイン		連1,913,546	GGE-WXW	GAME's WiLL（京都）
	ミヤモト		連2,115,676		アイリン夢空間（岐阜）
	オネストジョン		連1,885,897,	でれしまくん	個人申請 GAME's WiLL（京都）
	キックル&レイクル		連1,910,917		

の対戦格闘ゲームで練り込まれてきた中で、ハイスコアラーの心をくすぐるようなオイシイところを集めたようなシステムになっています。☆獲得争いを展開する上では、中盤戦の重要な機種になりそうなヴァンパイアハンター。この機種を制することができれば大きな戦力となるでしょう。

ダブルドラゴンはキャラ別集計をするにはチョット苦しい申請数。ただし、皆さんの希望や申請数の伸びしだいでは検討していきます。

ゴールデンアックス・ザ・デュエルはキャラ別集計は行いません。一番高いスコアのキャラを集計していきます。

それにしても、いきなりALLパーフェクトが出てしまうとは…。

アウトフォクシーズもキャラ別集計は行いません。実はこのゲーム、完璧に稼いでいくと1千4百万点が最高得点になるようですがどうなるでしょうか。今回は、あとわずかで足りませんでした。来月は行けるか？

セガラリー・チャンピオンシップは4部門で集計を行います。イマイチ申請数が少ないようですが今後の争いに注目しましょう。

クイズ キング オブ ファイターズも人気薄。2カ月分をトータルしても4店の申請に達していません。SNKの人気キャラが総出演しているのですが、マニアック過ぎる問題が災いしたのか。

ギャラクシーファイトは、続々と200万点突破のキャラが出ています。最終的にはすべて2ラウンドでパーフェクトを取り、ローウェを出現させることになるでしょうか。うまく事が運べば、20万

（183ページに続く）

キャッスル&YOU² ☆＝8（388）

東京都町田市原町田6－14－8 ☎(0427)28－8893（キャッスル）

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター（オルバス連必）	2,153,300	かまし	ALL
2	ヴァンパイアハンター（サスカッチ連）	1,689,000	KMC-IZAT	ALL
3	マッハブレイカーズ（モンスタートラック）	213,73	PTY-PYO	ALL
4	マッハブレイカーズ（アイスクラッシャー）	34	WIM	ALL
5	マッハブレイカーズ（スーパースタント）	47	WIM, PYO	ALL
6	マッハブレイカーズ（ラピッドジャンプ）	12"37	PTY-PYO	ALL
7	ゴールデンアックスザデュエル連	788,050	PTY NORI	ALL クリン ン使用
8	鉄拳（ジャック必）	1'53"61	PTY-NAK	ALL
9	龍虎の拳2（ロバート・ガルシア連）	2,537,292	セリフA-ASM	ALL 超必×2
10	テンジャラスシード連	4,237,500	KUMAMOTO	ALL

カジノカーニバル ☆＝3（31）

東京都立川市柴崎町3－2－16 ☎(0425)22－2909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA	2'10"78	きるはま達人（詰めの甘ーい男）	レース1位完走 初級
2	デイトナUSA	3'07"31	ロートルきるはま氏	T. A・完走上級 B. 30' 95
3	バーチャファイター2	2'28"08	CCD立川ジャッキー 小林克至君	1コイン・ALL ジャッキー
4	ヴァンパイアハンター	1,293,800	CCBお魚さん	1コイン・ALL オルバス
5	ヴァンパイアハンター	684,800	CCBただのクリアスコアだぜ	1コイン・ALL ビシャモン
6	ヴァンパイアハンター	674,000	CCB俺か本気たせは全国1位取れるぜ？	1コイン・ALL ザベル
7	スーパーストリートファイターIIX	1,749,200	CCD立川ガイル Dサマーの鬼小林克至	1コイン・ALL ガイル
8	クイズキングオブファイターズ	144,.00	暴走族リーダーキーズで死正解率86%。	1コイン・1面 テリー
9	ぷよぷよ	1,443,866	ラモス竹山らも〜す	ブロック886
10	ぷよぷよ通	346,672	ラモス竹山らも〜す	ブロック573

ゲームコーナーフジ ☆＝10（94）

東京都葛飾区新小岩1－50－8 ☎(03)3652－0670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX（フェイロン）連	2,587,400	SSMR S-MRC 碧の疾風	ALL 爪×3 1－4－1 41
2	スーパーストリートファイターIIX（リュウ）連	3,789,700	SSMR S MRC 碧い竜巻	ALL 爪×3 5 2－1－44
3	ヴァンパイアハンター（モリガン）連	2,008,000	G. M. C. 完台	ALL
4	ヴァンパイアハンター（ザベル）連	2,187,700	G. M. C. やちょ	ALL
5	ヴァンパイアハンター（フォボス）連	2,043,900	EC▲-ATC-N. F	ALL 0点勝ち×2
6	ヴァンパイアハンター（サスカッチ）連	1,633,600	B-SATSUMA	ALL
7	ヴァンパイアハンター（ビクトル）連	1,539,800	BOOWY-少年	ALL
8	ダブルドラゴン（マリアン）連	1,233,500	G. M. C. ZFC URAハリ	ALL
9	ダブルドラゴン（アボボ）連	1,059,100	ATC ZFC かみそり	ALL
10	真サムライスピリッツ（シャルロット）連必	309,220	GSM つるね	ALL R×42 男子×1

中央プラザ大泉店&他2店集計 ☆＝2（14）

東京都練馬区東大泉1－35－6 ☎(03)3978－5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ハスルホブル	2,,140,230	ひでえお	コインALL
2	ぷろっけん	3,520,420	石ーフリサード100円	
3	龍虎の拳2（ミッキー）	2,767,710	BOOWY 少年	
4	オーマイガァー！	862,700	K	
5	ガンハート（鉄）	905,300	MT	
6	ガンバード（バルナス）	822,900	BOOWY-少年	
7	マッハブレイカーズ（モンスタートラック）	213m33	MMR	
8	マッハブレイカーズ（ハイパーグライダー）	706m97	HDO	
9	マッハブレイカーズ（ディープダイバー）	718m 4	HDO	
10	マッハブレイカーズ（ラピッドジャンプ）	12"28	HDO	

ゲームスポットアテナ2店集計 ☆＝8（49）

東京都町田市森野1－37－8 今村ビルB1 ☎(0427)21－6887

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター（フェリシア）	2,141,300	CAT-AMI	ALL、連付
2	ヴァンパイアハンター（モリガン）	1,997,600	C・モンキーITO	ALL、連付
3	ヴァンパイアハンタ（レイレイ）	1,859,700	加賴木 萌美	ALL、連付
4	ヴァンパイアハンター（ビシャモン）	1,169,200	BT夫	ALL、連付
5	真サムライスピリッツ（ズィーガー）	472,250	必みのだった DTM-KSM㊙	ALL、100% 必
6	真サムライスピリッツ（ナコルル）	273,690	魔王W子	ALL、連必付
7	真サムライスピリッツ（狂四郎）	308,700	柊BUG	ALL、連必付
8	豪血寺一族2（千滋）	3,387,200	KTCせり@	ALL、S×5 落DX1、P×2 連必
9	雷電DX（練習）	13,654,730	GGE-LOGIN	1－5ALL 連 残0,18万落ち
10	ウルトラ警備隊	9,999,999	ロベルトのアイテム ㊤段㊦段	ALL、連付

プレイシティキャロット松本店 ☆=0 (24)

長野県松本市中央1−3−7セントラルビルB1 ☎(0263)35−6744

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンハイアハンター (デミトリ)	1,564,600	Tiny−DIL㊤	ALL
2	ヴァンパイアハンター (フェリシア)	1,535,100	K scope−LIT㊊	ALL
3	サイバーコマンド	4'26"70	K I	ALL バースウェイダー
4	アウトフォクシーズ (ベティー)	12,649,000	TIN	ALL
5	アウトフォクシーズ (トウイーブ)	11,767,000	Tiny−BIE	ALL
6	アウトフォクシーズ (ジョン)	11,741,000	K scope−KLM	ALL
7	アウトフォクシーズ (ダニー&デミ)	10,459,000	UCC	ALL
8	アウトフォクシーズ (イウ)	10,056,000	B −T. F	ALL
9	ヴァンハイア (オルバス)	1,398,100	Tiny−DIL	ALL
10				

西銀座ゲームプラザ ☆=5 (19)

山梨県甲府市中央1−12−43 ☎(0552)32−5656

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	マッハブレイカーズ (アイスクラッシャー)	34個	NGP−ANP	マサラ使用
2	マッハブレイカーズ (スーパースタント)	47回	NGP−ANP	マコト使用
3	マッハブレイカーズ (ディープダイバー)	728.0m	ひでえお	ソフィア使用
4	マッハブレイカーズ (ラピッドジャンプ)	12"28	NGP−ANP	マコト使用
5	マッハブレイカーズ (グランドスパイク)	280m87	DMD先生また会う日まで㊦	マコト120%
6	鉄拳 (PAUL)	1'58"41	M. D. S. −D (大戦マニア)	1cALL
7	痛快ガンガン行進曲 (フウマ)	213,905	GSM−鶴君に感謝 NGP ANP	1cALL 2分設定
8	痛快ガンガン行進曲 (条)	212,605	NGP ANP	1cALL
9	バーチャファイター2 (アキラ)	1'44"12	大阪茨木のJOYZから来たTGE−VTR	1cALL
10	バーチャファイター2 (ジャッキー)	1'45"25	NGP−ふぬけ君−TEI	1cALL

ゲームセンターポパイ ☆=3 (17)

東京都足立区綾瀬4−9−31 ☎(03)3620−4873

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	痛快ガンガン行進曲 (岡)	205,965	GSM−つるね	ALL
2	痛快ガンガン行進曲 (レオンハルト)	213,635	GSM−つるね	ALL
3	真サムライスピリッツ (シャルロット)㊙	286,150	GSM−つるね	ALL R40, 黒子×1
4	脳力向上委員会 (適性)	538,100	MOL−SAI	ALL
5	パズルボブル	32,383,600	MOL−GALT−ZAPP SC	ALL
6	ドリフトアウト'94	9'29"60	HARU	ALL
7	アウトフォクシーズ (ベッティ)	13,262,000	MOL−S. A	ALL
8	アウトフォクシーズ (スミス)	12,676,000	MOL−GAJT−ZAPP	ALL
9				
10				

グリーンプレイランド ☆=1 (5)

岐阜県高山市西之一色町2−180高山グリーンホテル内 ☎(0577)34−6077

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	マッハブレイカーズ (モンスタートラッグ)	213m88	雲とはな…こういうものなのだ…T. K	1c ALL ロン
2	マッハブレイカーズ (アイスクラッシャー)	34pts	は…敷しいですね…こいつらは… RYU	1c ALL マコト
3	マッハブレイカーズ (ヒーストホール)	7853pts	まぁこんなんでしょたいした事ねえRYU	1c ALL マコト
4	マッハブレイカーズ (スーパースタント)	47spin	悪の力を受けついだ我の力を見よ!!Jun	1c ALL マサラ
5	マッハブレイカース (ボムズアウェイ)	6385m1	なぞの男T. M…彼は一体…NO〜T. K	1c ALL ロン
6	マッハブレイカーズ (ディープダイバー)	715m7	現実はこう…破門ビーム!!ぐああああJun	1c ALL マサラ
7	マッハブレイカーズ (ブロックバスター)	8"82	破門367万5976号 す…すげえJun	1c ALL マサラ
8	マッハブレイカーズ (ラピッドジャンプ)	12"40	やりすぎでしょ…やっぱそう思う?PSY	1c ALL マイケル
9	マッハブレイカーズ (マキシマムスピード)	8"71	やりてえ事やるんじゃうりゃ器を知れJun	1c ALL マサラ
10	鉄拳 (カスヤ)	2'07"91	手さえ ヶ月じゃ間に合わんか…RYU	1c ALL

ゲームパレス ☆=1 (9)

静岡県三島市一番町12−22 ☎(0559)71−3057

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	V・V	20,338,210	R F	2周ALL 1miss
2	ぷよぷよ通 (イージー・ルール変化モード)	340,161	T. M (みくりや) どこの土地の人なの?	ALL/408P 謎なんですけど…
3	ヴァンパイアハンター (フェリシア)	1,156,300	海老原 昌利	3月2日現在でサンダーフォース
4	ヴァンパイアハンター (オルバス)	1,024,200	匿名希望	AC・ラビオレプス・沙羅曼蛇など
5	ヴァンハイアハンター (モリガン)	652,600	TRF	ブチ切れた名作が入荷中です (笑)
6	ヴァンパイアハンター (アナカリス)	664,300	OH!	ALL/上3つは記載なくて不明!
7	ダブルドラゴン (レベッカ)	409,100	KAZ	
8	達人王	1,867,120	HPO−RAN 弟子のおかげ	やっと2−4
9	極上パロディウス (連付・マンボウ)	2,998,900	て・ワ・ラ新連戦記念ねこめ〜わ君	SS ヤバイか?
10	ドリフトアウト'94 (インプレッサ)	9'30"17	XDR!	140P

ゲームセンターコパⅢ =7 (166)

神奈川県秦野市南矢名2−19−5東海大学北門近道通り石段下 ☎(0463)78−0610

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァハイアハンター (サスカッチ連付)	1,591,800	KMC−IZAT	ALL
2	ギャラクシーファイト (ジュリ連付)	2,037,300	KMC−IZA㋣	ALL
3	ギャラクシーファイト (ルーミ連付)	706,100	GPK−YSR	ALL
4	真サムライスピリッツ (ガルフォード)	347,710	GPK−YSR	ALL
5	ぷよぷよ通	332,022	T・M	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

アミューズメントスクエアYou&I ☆=3 (19)

岐阜県岐阜市住之江町1−17 ☎(0586)24−9135

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンハイアハンター (モッカン連)	1,779,700	Y.	ALL
2	ヴァンハイアハンター (トノヴァン連)	1,629,100	まいまい	ALL
3	ヴァンハイアハンター (オルバス連なし)	1,515,500	BHC	ALL
4	ヴァンハイアハンター (ハイロン連)	1,553,000	えび	ALL
5	ヴァンハイアハンター (カロン連)	1,413,400	Fe	ALL
6	ヴァンハイアハンター (ヒシャモン連)	1,404,400	SOD	ALL
7	マッハブレイカーズ (スーパースタント)	47spin	SOD	連必なし
8	マッハブレイカース (アイスクラッシャー)	34ptc.	SOD	連必なし
9	マッハブレイカーズ (フューチャーゲート)	49,000pts.	まいまい	連必なし
10				

夢空間ファンタジー ☆=1 (7)

長野県茅野市ちの丁田2732 ☎(0266)72−5339

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ダブルドラゴン 連必付(エディ)	1,082,400	当然キャラ別 −あすたろと!?−	ALL
2	得点王3 (ドイツ)	+13	当然国別集計!−あすたろと!?−	ALL
3	得点王3 (アルゼンチン)	+8	国別国別! あろたろと!?	ALL ALL統一可
4	ヴァンパイア・ハンター 連(フェリシア)	1,822,800	−あすたろと!?−	ALL
5	ヴァンパイア・ハンター 連(レイレイ)	1,529,200	−あすたろと!?−	ALL
6	ぷよぷよ	742,781	−AXZ−	サタン面
7	ぷよぷよ通	342,157	−AXZ	ALL
8				
9				
10				

ゲームセンターUFO合同集計 =1 (.04)

神奈川県伊勢原市伊勢原1−4−23 ☎(0463)94−4519

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	極上ハエティウス	3,867,500	穴つめ大王1号	連あり いつ ALL
2	ラグナロク	5,166,350	VMT−ILG・吉田	連なし ALL
3	ヴァンパイアハンター	1,368,700	あっかわ みどっ'	連なし ALL フェリシア
4	ヴァンパイアハンター	1,2 0,100	ARC−DRU	連なし ALL オルバス
5	ヴァンパイアハンター	793,800	GPK NOBU'	連なし ALL ザベル
6	ヴァンパイアハンター	730,900	あっかわ みどう	連なし ALL ビクトル
7	ヴァンパイアハンター	1,045,400	あらかわ みどう♡	連なし ALL モリガン
8	ヴァンパイアハンター	947,300	ホチっとなタツヤさん	連なし ALL ドノヴァン
9				
10				

アイリン夢空間 ☆=4 (83)

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327−0218

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	マッハブレイカーズ (ラピットジャンプ)	12"28	GAC−BROS−ZMK!!	マコト使用
2	マッハブレイカーズ (アイスクラッシャー)	34pcs	KSG㊟	マコト使用
3	マッハブレイカーズ (スーパースタント)	47spin	悪魔と天使−ZMKC	マコト使用
4	豪血寺一族2 (アンジェラ)連必付	3,980,300	GGE・ライテー虎井権大選好物は冷奴!?	ALL P×3 DX1
5	鉄拳 (キング)必付	1'47"81	IML MIROK!	ALL
6	雷電DX (練習,連なし	11,707,200	冴無軍団−MOO㊙	1−5ALL
7	雷電DX (初級)連付	7,244,490	GGE IML−PET	ALL
8	疾風魔法大作戦 (ミヤモト)連付	2,115,676	GGE−WXW	ALL
9	ソニックウイングス2 (AV−8)連付	2,830,300	HKR	ALL
10	スーパーストリートファイターII (キャミィ)連付	2,106,100	GGE CRISP−PAN	ALLパつめ×3

ハイスコア通信 お店から①

●プレイランド エフワン（宮城）
GMT-VAN、G-S-A-Rご一行様、ご来店誠にありがとうございました。VAN氏。ありがたいお言葉をありがとう。
担当Z&常連一同

●プレイランド ファンタジア（秋田）
バイト氏もハナヂ出すほど興奮!!ファンタジ庵VOL.15は、近日登場の予定!

●JOYCOM'S（福島）
当店のNewゲームの入荷はたいてい1週間ぐらい遅いので、スコアを出しにくる方は注意してください。PEW、Z様、本、ありがとうございました。 by ©

●モンテカルロ（群馬）
最近、スコア申請が少ないです。ということは誌上に載るチャンスがあるということですので、ハイスコアに興味のある方はぜひ一度ご来店ください。ところで、新しく始まった「ハイスコア2」ですが、なんと私の出身地のお店が掲載されているではないですか!それは武雄「W-NG CLUB」さん。私がいた頃はゲーセン等なく、よくEGG氏やM。O氏と駄菓子屋ゲーマーしてたものです。それがゲーメストさんに掲載されるほどのゲーセンができていたとは、嬉しい限りです。今度帰省したときは、必ず寄らせてもらいます。 by 店員K.Y

●プレイシティキャロット二荒店（栃木）
X-MEN入荷しました。遅くなりましたけどやりに来てください（でもコナミのX-MENなのだ）。

●ゲーム IN DAIEI（千葉）
通常獲得困難、非売品型紙大量入手。贈呈抽選、黄金週間実施。要注目当店掲示板（但電話問合不可）。

●ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
バーチャファイター2が乱入対戦50円になりました（メガロ50です）。みなさん遊びに来てください。

●プレイランドスカイシアター（埼玉）
浅ヤンおもしろかったです。 by 担当

●熊谷ガリバー（埼玉）
来たれ!スコアラー、今、熊谷ガリバーが熱い。新製品「V.F.2」「餓狼3」はもちろん、OLD?「達人王」「最後の忍道」も入荷中!ぜひご来店ください。 by まちゃみ

●ゲームプラザコトブキ（埼玉）
シアターのみなさん、来店ありがとうございました。

●ゲーム イン トーヨコ北越谷店（埼玉）
只今、トーヨコでは新人スコアラーを募集中です。ハイスコアに興味のある方、ぜひぜひトーヨコに来てスコアを出してください。あと、ナイトストライカーが入りました。「ナイストファンはやりに来てちょ」。 by NAO

●荏原ゲームコーナー（東京）
餓狼伝説3は、テリーの永久コンボだけでバランスがくずれてます。これこそ真のハメって感じ♡ by GAUT-G

●ゲームセンターナポレオン（神奈川）
ダライアス外伝のために来店してくれた人、ありがとうございました♡

●ゲームパレス（静岡）
私ことU.G.M.は、3月25日を持ちまして無職の身となります。そんなワケで、ここに書くのもこれが最後。残念なので好き勝手書きます。仕事がないので、バイトで金がたまるまで「ビューポ本」はおあずけ。草の根ネット「MUTE-CITY」にアクセスして直接せっつくのが一番早道かもしれず。努力はするけどね。では、そゆことで。
担当・金日本ビューポイン党/U.G.M.

●グリーンプレイランド（岐阜）
ビシャモラーの一員から言わせてもらう。ヴァンパイアハンターのビシャモンのガードキャンセルは鬼炎斬にして欲しくはなかった…。新技で、あて身鬼炎斬をつけてそれをガードキャンセル技にして欲しかった。リハーサルは前より出にくくなってマニア心をくすぐるものの、ジャンプ着地で出たりするのは…。弱いというか使いにくいほど使いたいもの、みんなそうでしょ（え?ちがうって…）。まあ返し刃はれで当然ですしね…。あと切り捨てごめんは入力は前のわけかわんねえ入力に愛を感じていたのに（マジかよ、おい…）、あれじゃ簡単だろおー。でも…まあおもしろいからいっか…。それよりスピードー1がノーマルになったのは嬉しい。やっぱ早いのはねえ…。しかしそれ以上にうちに入っていないのがあんなんどぉー、やるせないっスよ。ビシャモンガー会長より（会員いねえけど）

君こそゲーメスト!

その3

オペレーションラグナロク	連付き	7,297,500	BOX−RAY	プレイシティキャロット巣鴨 (東京)
痛快GANGAN行進曲	ボビー	連必194,045	ネネとゆり子が×××鶴からつるにします	個人申請 ゲームコーナーフジ (東京)
	李	連必213,745	ああ寧々さま♡ GSM−つる	
	キサラ	連必211,235	GSM−つる㊔	
	蘭	205,965		ゲームセンターポパイ (東京)
	レオンハルト	213,635		
	フウマ	213,905	GSM−鶴君に感謝 NGP−ANP	西銀座ゲームプラザ (山梨)
ぷろっけん		3,520,420	㊨−ブリザード100	中央プラザ大泉 (東京)
へべれけのぽぷーん		65,780	SAL	ノーベル&ヒノーズ下井草 (東京)
雷電DX	練習・1−5 ALL 連付き	13,654,730	GGE−LOGIN	ゲームスポットアテナ2店合同 (東京)
	練習・面数優先 連なし 1−7	13,098,490	らむりん	個人申請 ゲームスポットピア砂子 (神奈川)
	初級 連付き	7,244,490	GGE−IML−PET	アイリン夢空間 (岐阜)
ヴァンパイア	ビシャモン	連2,024,300	大台RIK	個人申請 GAME's WiLL (京都)
	フェリシア	連必1,909,600	HB.	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター (石川)
ソニックウィングス2	AV−8	連2,830,300	HKR	アイリン夢空間 (岐阜)
	SFX	連2,808,300		GAME's DRAGON (京都)
	YF−23	連2,827,100		個人申請 アイリン夢空間 (岐阜)
リッジレーサー2	中級	2′20″123	MSO−10−LIE	個人申請 プレイシティキャロット巣鴨 (東京)
デイトナUSA	上級	3′07″31	ロートルぎるはま氏	カジノカーニバル (東京)
ぐるりん	修業1Pモード	12,610	YXY	個人申請 GAME's WiLL (京都)
スーパーストリートファイターIIエックス	リュウ	連3,789,700	SSMR'S−MRC 蒼い竜巻	ゲームコーナーフジ (東京)
	フェイロン	連2,587,400	SSMR'S−MRC 碧の疾風	
	ダルシム	連必3,191,600	SSMR'S−MRC 権鎖陽炎	個人申請 ゲームコーナーフジ (東京)
極上パロディウス	ビッグバイパー	4,013,900	近江からの使者	個人申請 アイリン夢空間 (岐阜)
	ミカエル	連4,099,600	YDL. SSS	プレイランド エフワン (宮城)
	マンボウ	連4,428,700	MRP−牧野和也	個人申請 プレイシティNASA杉本町 (大阪)
	こいつ ☆	連5,252,500	新井(T)RIT−8段	プレイシティキャロット巣鴨 (東京)
ティンクルピット		19,326,540	RCA−YMT	個人申請 ゲームコーナーフジ (東京)
レーシングフォース		2′52″89	WZH	個人申請 GAME's WiLL (京都)
究極戦隊ダダンダーン	イーグル	1,535,500	MRP−DEN	個人申請 プレイシティNASA杉本町 (大阪)
龍虎の拳2	タクマ・サカザキ	連3,201,301	ミー	ノーベル&ヒノーズ下井草 (東京)
	ロバート・ガルシア	連2,537,292	セリフA−ASM	キャッスル&YOU 2 (東京)
	ミッキー・ロジャース	2,767,710	BOOWY・少年	中央プラザ大泉 (東京)
バーチャファイター	パイ	必1′10″75	MRP−DEN	個人申請 プレイシティNASA杉本町 (大阪)
スーパーストリートファイターII	ケン	連2,490,900	㊫	個人申請 ゲームコーナーフジ (東京)
	キャミィ	連2,106,100	GGE−CRIST−PAN	アイリン夢空間 (岐阜)
バツグン	タイプA連なし	20,013,280	ODS−お師匠	プレイランド エフワン (宮城)
ナックルヘッズ	ロブ・ビンセント	連1,078,200	SSC−VAP	個人申請 プレイシティキャロット巣鴨 (東京)
機動戦士ガンダム	ズゴック	連必1,620,200	ELPEO㊙	個人申請 ゲームコーナーフジ (東京)
シュマイザーロボ		連3,535,400	ODS−PEW. Z	プレイランド エフワン (宮城)
餓狼伝説スペシャル	ビッグ・ベア	連必秘2,515,900	まきちゃんのおかげ CYCLONE−R.T	個人申請 アイリン夢空間 (岐阜)
大王		連19,906,580	'95嵐の唄 H.B−DOS	サブカルチュア (福岡)
オーマイガァー!		862,700	K	中央プラザ大泉 (東京)
ソルダム	セキーロモード	4,891,720	「緊張勝ちデス!」あげおたむのす㊎	トーヨコ北越谷 (埼玉)
龍虎の拳	ロバート	1,109,010	兄へ なんとかやってみるっス たつる㋐	個人申請 澄川キャロットハウス (北海道)
デンジャラスシード	連付き	4,237,500	KUMAMOTO	キャッスル&YOU 2 (東京)

点アップする算段にはなりますが……ちなみに、ローウェを出さなくともエンディングが流れるためクリアと認めています。

クイズ殿様の野望2は、前回から大幅な得点アップで300万点を突破しています。キャラクターは織田信長を使用しているようです。さすが戦国の風雲児といったところでしょうか。

連珠貴族、早指し将棋五月陣戦は大きな伸びは見られていません。すでに限界の域に達しているのか。

サイバーコマンドーは1分台前半のタイムを叩き出しています。ちなみに使用機体はピースキーパーだそうです。この先、1分を切ることはできるのでしょうか。ライバルがいないとはいえ挑戦してほしいですね。

鉄拳、バーチャファイター2のタイムアタック格闘ゲームですが、ジワジワながら伸びています。ただ、さまざまな集計店、スコアラーがひしめき合っている鉄拳に対し、バーチャファイター2は少ないスコアラーで占められているようです。

そのほかに、バツグンのタイプA連なしが2千万を突破。これにより、すべての部門で2千万が達成されました。また、今回はとくに古い機種が多く更新されています。

さて、今回10店未満の機種は、エクストリーム・ダウンヒル、クイズシアター、餓狼伝説3、水滸演武、得点王3、能力向上委員会、美少女戦士セーラームーンです。餓狼伝説3はクリア後確認できるスコアはバックアップで残ったスコアのみなので、キャラ別集計はしません。

(がっちん)

オレンジハットとなみ店

富山県砺波市新又147−1 ☎(0763)33−1863

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	美少女戦士セーラームーン	724,500	ハア、ハアハア、ま…まこちゃん −M−	木野まこと使用 D 6
2	美少女戦士セーラームーン	713,200	ハア、ハアハア、レ…レイちゃん −M−	火野レイ使用 R−6
3	美少女戦士セーラームーン	714,700	ハア、ハアハア、み・・美奈子ちゃん −M−	愛野美奈子使用 R−6
4	美少女戦士セーラームーン	706,100	ハア、ハアハア、うさぎちゃん −M−	日野うさぎ使用 R 6
5	美少女戦士セーラームーン	714,300	ハア、ハアハア、あ・・亜美ちゃん −M−	水野亜美使用 R−6
6	餓狼伝説3	407,400	アンビリーバブAKD	7人目テリー使用 ノーマル
7	餓狼伝説3	387,416	アンビリーバブAKD	6人技 テリー
8	ヴァンパイアハンター	33人技	とりあえず 小西	ドノヴァン使用
9	ヴァンパイアハンター	1,449,400	ライバルは生徒会長けーぞう	ドノヴァン ALL
10	アウトフォクシーズ	892,700	ハア、ハアハア、ま・・まもっちゃん −M−	最終面

TILT金沢店 ☆1=(3)

石川県金沢市片町1−4−11 ☎(0762)62−9351

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター	1,351,500	続 さらばナナソカのローン王428	ALL フェリシア
2	ヴァンパイアハンター	1,120,100	みるく美月流丸	ALL ビシャモン
3	バーチャファイター2	3′02″58	マンマンマンジロウ	ALL アキラ
4	バーチャファイター2	2′34″66	MKK	ALL ジャッキー
5	バーチャファイター2	3′16″79	ABC	ALL サラ
6	バーチャファイター2	3′38″87	ABC	ALL ラウ
7	バーチャファイター2	3′39″40	LEFLY	ALL ウルフ
8	パズルボブル	18,634,570	STARLIGHT MC'−MEAS	ALL
9	リッヂレーサー2(上級)	3′37″765	MKM	
10	只今ハイスコア募集中		ハイスコアを出した人は近く店員にいってね	

扇ヶ丘レジャーセンター =12(145)

石川県石川郡野々市町高橋町86−2 ☎(0762)46−6406

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	2,419,700	T. Clue−ISD	ALL 連必
2	ヴァンパイアハンター(ドノヴァン)	2,290,900	EXPOあったあめて TNK−TNK	ALL 連必 あと 億点
3	ヴァンパイアハンター(レイレイ)	1,961,500	T. Clue rカモネ	ALL 連必
4	ヴァンパイアハンター(ビクトル)	1,537,300	T. Clue−KOS	ALL 連必
5	ヴァンパイアハンター(アナカリス)	1,206,400	T. Clue−SD 限界点の為うち切り	ALL [illegible] あと1万点
6	セガラリーチャンピオンシップ(初級)	2′44″58	ZXRPAG=しゃふと	セリカMT
7	セガラリーチャンピオンシップ(チャンピオンシップ)	3′20″52	ZXRJFK かっち	セリカMT
8	水滸演武(公孫勝)	2,644,100	T. Clue KOS	ALL 連 発売Ver
9	コットン2 ノスザテュエレ	817,750	T. Clue じょ〜じ社	ALL 連 グリーン使用
10	真サムライスピリッツ(幻十郎)	418,000	にゃーん フェリシア〜♡	ALL 00%×10

ゲームプラザ・イエローハット =0(153)

愛知県名古屋市中村区則武1−1−9 ☎(052)453−5857

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	アウトフォクシーズ(ベティドウー)	12,760,000	まんぼうさん	ALL
2	ヴァンパイアハンター(アナカリス)	962,600	情けねェ〜	ALL
3	殿様の野望2	2,811,420	DCC AGAS−KACP	ALL 長宗我部元親
4	マッハブレイカーズ(マキシマムスピード)	7″83	DCC−AGAS JJY	
5	マッハブレイカーズ(モンスタードラッグ)	213m79	DCC−AGAS−JJY	
6	マッハブレイカーズ(ボムズアウェイ)	7,169m8	DCC−AGAS−JJY	
7	マッハブレイカーズ(ディープダイバー)	741m1	DCC AGAS−JJY	
8	マッハブレイカーズ(ブロックバスター)	8″77	DCC−AGAS−JJY	
9	マッハブレイカーズ(ラピッドジャンプ)	12″29	戦う高校生'TMR' たこまる	
10	マッハブレイカーズ(エキシビジョンマッチ)	5″26	DCC AGAS−JJY	

天野スポーツのゲームコーナー =1(9)

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56−2670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター	1,779,700	−K・HARA−	1コインALL フェリシア
2	ヴァンパイアハンター	1,375,200	TAN (岡崎人)	1コインALL オルバス
3	ヴァンパイアハンター	1,574,600	Y・I	1コインALL モリガン
4	ヴァンパイアハンター	1,142,500	大もうけ	1コインALL レイレイ
5	ヴァンパイアハンター	1,086,800	メルより 愛をこめて♡	1コインALL ドノヴァン
6	水滸演武	1,173,800	N・T	1コインALL 史進
7	ギャラクシーファイト	819,700	TAN (岡崎人)	1コインALL ジュリ
8	ぷよぷよ通	311,825	あかつき㊋	1コインALL B411
9	極上パロディウス	2,010,500	プレセアどーなる!? あかつき㊋	こいつ 1コイン Sステージ連つき
10	レイフォース	3,437,200	あかつき㊋	1コイン6面ボス 連なし

タウンスポット&マンモス城 ☆=1 (129)

大阪府茨木市中津町4－5 ☎(0726)36－5900（タウンスポット）

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター（フェリシア）	1,762,300	ARI	ALL 30R
2	ヴァンパイアハンター（モリガンダ）	1,504,900	y. S	ALL
3	ヴァンパイアハンター（オルバス）	1,500,400	SIN	ALL ターボ
4	ヴァンパイアハンター（トソウテン）	1,196,800	DDT－獅	ALL ノーマル
5	殿様の野望2（発売Ver）	2,647,900	ぬじろ牧場討	ALL 長宗我部 95.2%
6	ティンクル・ピット	19,082,650	元C. M.128号	ALL ラッキー 残1 界6 逃0
7	能力向上委員会	501,000	これでとられたら超穴 てぬき牧場	ALL 適性
8	バーチャファイター2（影丸）	1'01"87	SGP T. MR	ALL
9	パズルボブル	39,697,340	どうやったら30面以上いけるの？ 偽	ALL
10	パラデューク	180,110	SGP－SV－TNK	ALL

GAME'sDRAGON ☆=3 (16)

京都府京都市上京区千本通下立売下る小山町888トルズ'WO1F ☎(075)822－3017

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター（モリガン）	1,281,200	肉人松岡	ALL
2	ヴァンパイアハンター（カロン）	1,216,200	ロリータ松岡	ALL
3	ヴァンパイアハンター（アナカリス）	864,100	0円玉男	ALL
4	ヴァンパイアハンター（レイレイ連必）	1,557,300	ぎょうちゅう（自称主任）	ALL
5	ヴァンパイアハンター（オルバス連必）	1,614,400	さなだむし（クビ）	ALL
6	ヴァンパイアハンター（フェリシア㊤㊙）	1,626,800	新庄（ヤンキー）	ALL
7	ウルトラ警備隊（ジェットビートル連）	9,999,999	ムリヤリ S. N	ALL
8	バーチャファイター2（ラウ）	1'31"45	30連勝ウフ INエターナルバトル	ALL エキスパート
9	バーチャファイター2（シャッキー）	3'58"98	朱雀太郎	ALL
10	ソニックウイングス2（SF－X連）	2,808,300	HKR	ALL

アミューズメントスペース・ハスラー ☆=5 (8)

三重県熊野市木本町620－1こやま2F ☎(05978)9－0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説3 ㊙	400,200	モ	キースーハワード
2	ヴァンハイアーハンター	1,799,900	MRP－NAL	モリガン ALL
3	ヴァンハイアーハンター	1,543,200	MRP－NAL	レイレイ ALL
4	鉄拳	3'02"51	卍	ロウ ALL
5	バーチャファイター2 連㊙	56"36	矢井田余裕	アキラ ALL
6	バーチャファイター2 連㊙	53"90	MRP－NAL	忍 ALL
7	バーチャファイター2 連㊙	1'04"98	MRP NAL	サラ ALL
8	バーチャファイター2 連㊙	1'02"99	MRP－NAL	ラウ ALL
9	バーチャファイター2 連㊙	1'47"78	MRP－NAL	リオン ALL
10	真サムライスピリッツ 連㊙	343,360	MRP－NAL	黒子×1 100% ALL

タイトーイン002スタジアム ☆=5 (259)

大阪府豊中市玉井町1－1－36ライオンズマンション102号 ☎(06)844－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバード（バルナス連）	2,056,500	L. G. K ALL高	ALL 残×2 B×0
2	ウルトラ警備隊（コンドル 号連）	9,999,999	PPR－MRレー天 しょせんCSTメガネ	ALL
3	ウルトラ警備隊（シンハーガル連）	9,999,999		ALL
4	ヴァンハイアハンター（デミトリ）	1,016,100	Mr. 岡	ALL
5	ヴァンハイアハンター（モリガン）	1,028,100	Mr. 岡	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

プレイシティNASA杉本町店 ☆=22 (265)

大阪府大阪市住吉区山之内3－3－5 ☎(06)694－4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター（サベル連付）	2,301,100	AXIOM CRZ－RBN せのん	ALL
2	ヴァンハイアハンター（ビシャモン連付）	1,999,800	RBN－星白金－ボーズ	ALL
3	ダブルドラゴン（チェンフー連必付）	1,432,800	MRP－DEN	ALL
4	ダブルドラゴン（ビリー連必付）	1,414,900	MRP－DEN	ALL
5	バーチャファイター2（カゲ連付）	51"44	PROFESSOR	ALL
6	バーチャファイター2（サラ㊤付）	1'05"34	PROFESSOR	ALL
7	バーチャファイター2（パイ㊤付）	1'06"43	PROFESSOR	ALL
8	バーチャファイター2（ジャッキー連付）	1,21"37	PROFESSOR	ALL
9	ガンバード（アッシュ連付）	1,980,800	AXIOM－H. Y余	ALL
10	真サムライピリッツ（アースクエイク連必付）	472,140	MRP－DEN	ALL

プレイシティキャロット四日市店 ☆=7 (17)

三重県四日市市西浦2－4－5 ☎(0593)54－2266

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マッハブレイカーズ（マキシマムスピード）	7"73	BQZ－538	無改造 ※以下同 マコト使用
2	マッハブレイカーズ（アイスクラッシャー）	35	BQZ 538	1963.9m マコト使用
3	マッハブレイカーズ（ハイパーグライダー）	718m71	BQZ－538	マコト使用
4	マッハブレイカーズ（ビーストホール）	10,107	BQZ－538	ソフィア使用
5	マッハブレイカーズ（スーパースタント）	47	BOZ BQZ MOI 3名	
6	マッハブレイカーズ（ボムズアウェイ）	7171m0	BQZ－538	ゲージ満タン マコト使用
7	マッハブレイカーズ（ディープダイバー）	742m3	BQZ－538	マコト使用
8	マッハブレイカーズ（ブロックバスター）	7"35	BQZ－538	マコト使用
9	マッハブレイカーズ（グランドスハイク）	315m58	BQZ－538	赤ゲージ半分 マコト使用
10	マッハブレイカーズ（エキシビジョンマッチ）	5"21	BQZ－538	マコト使用

松井商店ゲームコーナー ☆=1 (4)

大阪府柏原市国分西1－3－5国分駅前 ☎(0729)76－1915

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダブルドラゴン（チェンフー）	1,217,000	餓狼3早く持って来いよ by中山	ALL
2	ダブルドラゴン（ビリー）	1,034,000	今日からオレは高校生 A. S	ラストボス
3	ダブルドラゴン（レベッカ）	938,400	ME.は実はホモです！早く彼を作れよPA	ALL
4	ダブルドラゴン（アボボ）	994,200	中山のあま!! M. G	ラストボス ALL
5	ヴァンハイアハンター（フェリシア）	1,688,800	彼女募集中！DyME	ALL
6	ヴァンハイアハンター（オルバス）	1,629,500	お金募集中！しゅうへい	ALL
7	ヴァンハイアハンター（モリガン）	1,152,700	TYK	ALL 8'26'
8	はにっくボンバー	81,827	SOX募集中！N. Y	ALL
9	真サムライ・スピリッツ（十兵衛）	204,670	AHO	2－4
10	アンドロ・デュノス（連なし）	1,592,220	パズルボブルのカンストはムリ YUK	

チャレンジャー関大前店 ☆=4 (75)

大阪府吹田市千里山東1－14－2 ☎(06)389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	セガラリーチャンピオンシップ（初級）	2'43"93	DAMR	完走 4MT セリカ
2	セガラリーチャンピオンシップ（中級）	2'31"63	NASCARの資材かほしい みつきん	完走 4MT ランチア
3	セガラリーチャンピオンシップ（上級）	2'18"32	やっと出た出た やっと出た出た NOB	下も含めて 完走 4MT セリカ
4	セガラリーチャンピオンシップ（チャンピオンシップ）	3'19"83	空白の10日間 DAMR	EXTRA 1'08"78
5	エースドライバー（中級）	2'46"55	T. Y	完走 6MT
6	アウトフォクシーズ（ダニー&デミ）	12,992,000	咆哮野郎まJJ	ALL 上の奴はムカつく
7	ヴァンハイアハンター（レイレイ）	1,484,300	双子娘最高！byNOB	ALL
8	ヴァンハイアハンター（フェリシア）	1,477,700	170万人くらいはすぐに出ると思う ふれき	ALL
9	ゴールデンアックスザデュエル（ミラン）	363,850	Jacky	ALL P×4
10	脳力向上委員会（適性コース）	453,200	咆哮野郎まJJ	ALL ただのクリアだけです

GAME's WILL ☆=12 (210)

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－1 ☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター（デミトリ）	1,998,100	GYO	ALL ㊤
2	ヴァンパイアハンター（ガロン）	1,649,300	ヅガ夫	ALL ㊤
3	ヴァンパイアハンター（パイロン）	1,448,400	ヅガ夫	ALL ㊤
4	ヴァンパイアハンター（モリガン）	2,246,400	藤崎詩織	ALL ㊤
5	ヴァンパイアハンター（フォボス）	1,550,400	ショボス	ALL ㊤
6	マッハブレイカーズ（ハイパーグライダー）	712m86	TUR－PAJ	レバー未使用
7	マッハブレイカーズ（モンスタードラッグ）	214m38	TUR－PAJ	レバー未使用
8	マッハブレイカーズ（アイスクラッシャー）	34	TUR－PAJ	レバー未使用
9	マッハブレイカーズ（スーパースタント）	47	TUR－PAJ	レバー未使用
10	疾風魔法大作戦（ガイン）	1,917,546	GGE－WXW	ALL ㊤

コズミックプラザABC ☆=3 (53)

大阪府寝屋川市早子町18－14 ☎(0720)23－1160

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ連必（覇王丸）	436,710	連だけです. P. P 会員のL. M	ALL 黒子×4 D×3
2	真サムライスピリッツ連必（ナコルル）	427,250	ナコルルだけは俺の物 ナコルース会長いくら	ALL 黒子×4 D×1
3	真サムライスピリッツ連㊙（右京）	352,210	合言葉はBEE	ALL
4	真サムライスピリッツ連必（十兵衛）	343,360	そんなに都合よく心眼てとれるはずかない	ALL 絶対45万もでません
5	真サムライスピリッツ連必（シャルロット）	301,900	高城択実 ハハーンいくらですか？ I氏談	ALL
6	豪血寺一族2 連必（ホワイトハンノ・ロー）	3,922,100	いくら井留年したって本当ですか？ トロヒ	ALL S×28 D×3
7	鉄拳（PAUL）	2'21"73	F・F・F	ALL
8	はにっくボンバー	99,999	JMC BBC	ALL 7'ジャストでクリア
9	ヴァンハイアハンター（モリガン）	1,383,900	JMC BBC	ALL
10	レイフォース(旧)	7,240,200	H. Yさんすいませんでした 担当より.	ALL

ハイスコア通信 お店から②

●アイリン夢空間（岐阜）
ゲームコーナーフジの方々、せっかく来店していただいたのに、ほとんど常連がいなくてすみませんでした。
by すれちがいで出掛けた2人ⓂⒽ

●AMスペースハスラー（三重）
イラストコーナー設置。ゲームに関するイラスト募集中！またデイトナUSAツインタイプでタイムアタック者求む!!

●GAME, S DRAGON（京都）
多数の遠征の皆様、ご来店ありがとうございました。
P.S. 当店は持ち込み㊀です。

●チャレンジャー関大前店（大阪）
このスコアが載る頃にはデイトナUSAのENDURANCE MODEは消え、セガラリーの通信対戦台と新関大生と常識知らずが出ているでしょう。
P.S.みつきん（吉本）氏へ 神奈川行っても頑張りや～。

●松井商店ゲームコーナー（大阪）
餓狼3は、はっきりいってハイスコア募集しますのでよろしく！ by YUKⓒ

●コズミックプラザABC（大阪）
連コンや同時押しや㊙ボタンに詳しい方、ABCでハイスコアやってもらえませんか？普通のゲーセンですので、恐れずに来てください。 by 担当

●ピノキオ&アニバーサリー25（兵庫）
吾郎君、来店ありがとう。Hビデオおもしろかった？また来てね。 by 千花㊙
P.S.将軍来ないの？まいん様待ってるわ♡

●ジャスコ川西店プレイランド（兵庫）
このたびの大震災では圭ちゃん、うつさんはじめ当社のお客様には大変ご心配やらご迷惑をおかけしましたが店も4週間の休業で営業の運びとなり、スタッフ一同元気で皆様のご来店をお待ちしております。被害を受けられた方々にはお見舞い申し上げます。

●ゲームスポットパスカル（岡山）
当店ではバーチャ2の対戦が超～っ盛り上がってます!!H。斎藤使いのD-sp-ちゃち氏、カゲ使いの前田氏、パイ使いのハシモトなど強者が常駐しています。バーチャ2対戦ファンのみなさん、ぜひ来店してきてください（とくにキャサ夫、貴様はオレがブッつぶす!!）。
by アイリン行けなくてごめんね♡オレだよ!!

●オキオモト（広島）
最近のニュ・ゲームは1人でコツコツやるよりみんなでワイワイやれる対戦台に人気があるようです。メーカーの方もそのつもりで作っておられるよです。対戦は1人でやるより3倍おもしろいといったところでしょうか!!

●ゲームプラザミッキー（広島）
常連のみなさん、ダブルドラゴンを僕と一緒にやりましょう!! by MAK

●ゲームシティDADA（島根）
子の号が出る頃には店内改装も終わっているはず。今までとはひと味違ったDADAを楽しめるはず。みなさん一度足を運んでみては?新作は続々と入荷予定。楽しみに待っててね。ムーンボールマジシャン、ヤンキー玄交、CBJ-m、にしこおり侍、仕事や勉強をがんばれよ。こっちに帰ってきたら必ず顔を出せよ。 by 店長

●丸久ファミリーランド小郡店（山口）
アキラ3段がちょっと出せて図に乗りまくりのゴリラーサムライをだれかやっつけてください。

●ビックウェーブ（高知）
バーチャファイター2がもう1台増えたよ～ん!!タリラリラ～ンのコニャニャチワ!!レレレのおじさんより

●ウィルトークタイトー空港通り店（愛媛）
空港通り常連紹介第1回 重松陽子の場合、スタンド名 フーリッシュスメル（花札の暗示カードホウス）20歳OL、別名ルナ・チュンリー陽子とも呼ばれ、松山のディスコクイーンである。以外にも対戦ゲームを好み、彼女のデミトリはかなりレベルが高い。趣味はコスプレだそうです。

●サブカルチュア（福岡）
SUR-R・T氏、ご結婚おめでとうございます。心よりお祝い申し上げます。これからは子づくりで全国を狙ってくださいネ♡ from IWM二日市本部

●ホワイトハウス箱崎店（福岡）
ダラ外の集計中止は、とてもよいゲームだけに常連一同とても残念に思っています。

●ゲームプラザ熊本（熊本）
本店には3月21日現在、ワルキューレの伝説・ロストワールド・スプラッターハウス等のOLDゲームが復活しています。最寄りの方はぜひご来店ください。

ヒットゲーム BEST10

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	—	ヴァンパイア ハンター	816	カプコン
2	1	バーチャファイター2	766	セガ
3	3	X-MEN	322	カプコン
4	4	鉄拳	321	ナムコ
5	6	スーパーストリートファイターIIX	274	カプコン
6	2	真サムライスピリッツ	266	SNK
7	5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	252	SNK
8	—	マッハブレイカーズ	242	ナムコ
9	7	パズルボブル	215	タイトー
10	—	ウルトラ警備隊	168	バンプレスト

11位	12位	13位	14位	15位
ダライアス外伝 153	ダブルドラゴン 147	アウトフォクシーズ 110	ぷよぷよ通 84	クイズ殿様の野望2 餓狼伝説3 各81

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	バーチャファイター2	756	セガ
2	—	ヴァンパイア ハンター	684	カプコン
3	2	X-MEN	410	カプコン
4	4	鉄拳	378	ナムコ
5	5	スーパーストリートファイターIIX	318	カプコン
6	3	真サムライスピリッツ	277	SNK
7	6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	226	SNK
8	7	パズルボブル	215	タイトー
9	—	マッハブレイカーズ	211	ナムコ
10	9	リッジレーサー2	163	ナムコ

11位	12位	13位	14位	15位
ダブルドラゴン 148	ウルトラ警備隊 141	バーチャファイター 108	クイズ殿様の野望2 105	ぷよぷよ通 95

ハンター初登場人気1位

親切設計になったハンター

今月は、新発売のカプコンの大作、ヴァンパイアハンターが人気1位、インカム2位に入ってきました。

前作のヴァンパイアは、オペレーターの目から見れば、当初はよかったが人気が急に落ちた、という印象があったと思います。新システムならではの問題点、理解しにくさが主な理由だと思われますが、ハンターではその点が改善されています。

例えば、チェーンコンボがつながりやすくなっていて、誰でもチェーンコンボの面白さがわかるようになっています。しかも、HITさせるとちゃんと表示されます。これはガードキャンセルも同様。これは非常にわかりやすくなっているのが特長です。

また、EX必殺技が派手になり、見た目に面白そうな技が増えています。画面全体を使う大がかりな演出が、とても斬新でイイ感じになっていると思います。

新システムがちゃんと消化され、画面の演出にも新境地が開けています。ようやく、カプコンは1つの壁を乗り越えた、と言っていいでしょう。

一方、バーチャファイター2もあいかわらずの人気。今では、対戦プレイヤーの腕のレベルもぐんぐん上がっています。平均的に、どこでもうまいプレイヤーが増えてきているようです。

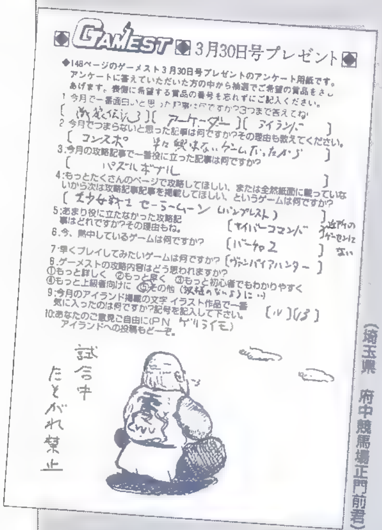
マッハブレイカーズ 順調な滑り出し

X-MENは、人気・インカム共に3位。システムがわかると、かなり面白いゲームです。ゲーメストで増刊が出せるとよかったんですが…。

ナムコの鉄拳は、安定した人気で4位を保っています。比較的とっつき易い内容が好評の要因か。ナムコはこれ一作でポリゴン対戦格闘が終わるとは思えません。次回作以降も期待できそうです。

ニューゲームでランキング入りしたのが、同じくナムコのマッハブレイカーズ。独特のノリのキャラクターが、競技しつつ暴れまくる、という内容です。ゲームの基本は押さえつつ、演出が工夫されていて、なかなかの力作。

来月は、ツインビーヤッホー、サイバーボッツというところがぎりぎり入ってくるかどうか、という感じです。震災から復活したコナミに期待しましょう。　(ぜんじ)



(埼玉県　府中競馬場正門前君)

ピノキオ&アニバーサリー25　☆=2 (31)
兵庫県明石市本町1−1−26　☎(078)917−5685(ピノキオ)

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード(バルナス㊥)	2,122,400	DBL−RBN−ごろたん	全2周ALL 決め打ち有り！
2	マッハブレイカーズ(ラピッドジャンプ)	12"19	おTAK	ソフィア 全機種ノーマル
3	マッハブレイカーズ(モンスタードラッグ)	213m99	TAK	ソフィア マッハブレイカー
4	マッハブレイカーズ(ハイパーグライダー)	663m92	MOZ	マサラ ズは当然レバー無
5	マッハブレイカーズ(エキシビジョンマッチ)	5"61	MOZ	マサラ し、ボタンのみで
6	マッハブレイカーズ(スーパースタンド)	47	TAK MOZ 2名様	ソフィア、マコト す。
7	マッハブレイカーズ(ボムズアウェイ)	6711m 8	TAK	ソフィア
8	マッハブレイカーズ(グランドスパイク)	274m64	TAK	ソフィア
9	マッハブレイカーズ(アイスクラッシャー)	34	TAK	マサラ
10	マッハブレイカーズ(ビーストホール)	8,449	TAK	ソフィア

ジャスコ川西店プレイランド　☆=1 (11)
兵庫県川西市小花1−6−16　☎(0727)59−7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(アナカリス)	899,700	OIR	ALL 連なし
2	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	1,759,600	GSC−吹雪−RYO局	ALL 連なし
3	ヴァンパイアハンター(ビシャモン)	845,300	謎のアヒル野郎	ALL 連なし
4	ヴァンパイアハンター(ガロン)	1,165,700	ヨリ	ALL 連なし
5	ヴァンパイアハンター(デミトリ)	1,197,700	OIR	ALL 連なし
6	ヴァンパイアハンター(オルバス)	1,374,700	OIR	ALL 連なし
7	殿様の野望2(長宗我部元親)	1,916,120		ALL 95.9%
8	パズルボブル	35,272,030	GSC−吹雪−RYO君	ALL
9	極上パロディウス(こいつ)	2,217,800	毒舌トーク ㊙プロコ	スペシャル 連なし
10	疾風魔法大作戦(ニルヴァーナ)	1,392,826	ISHTAR	2周ALL 連なし

川島玩具店　☆=0 (19)
兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411　☎(0794)42−0094

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX(ゴウキ)	1,029,700	ZOA	ALL
2	スーパーストリートファイターIIX(ケン)	1,389,000	RIG	ALL
3	スーパーストリートファイターIIX(ディージェイ)	1,172,000	OZ復活!!	ALL
4	ヴァンパイアハンター(フェクシア)	825,600	ZIG	ALL
5	ヴァンパイアハンター(フォボス)	734,700	南沙	ALL
6	ヴァンパイアハンター(モリガン)	728,600	ぺけ	ALL
7	真サムライスピリッツ(服部半蔵)	231,960	鴉	ALL
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94(日本)	273,340	RIN	ALL
9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94(イタリア)	225,190	スコア募集中!!	ALL
10	ダブルドラゴン(アリアン)	810,000	龍仙	ALL

ゲームスポットパスカル　☆=0 (13)
岡山県岡山市表町3−7−5　☎(086)234−2332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(オルバス)	967,100	バーチャで25人ぬいたby宮ちゃん	ALL P×1
2	ヴァンパイアハンター(ザベル)	739,00	バーチャ2大会準決勝負けby宮ちゃん	ALL
3	パズルボブル	30,478,780	D.S.K−BAD	ALL
4	ぷよぷよ通	514,709	D.S.K−BAD	ALL413ぷよ
5	バーチャファイター2(シュン)	5'02"25	セントーンでチャサ夫を倒す!!	ALL
6	バーチャファイター2(リオン)	4'24"85	カゲを出しおしみするな!!	ALL
7	バーチャファイター2(サラ)	3'07"05	カゲ出せや!!カゲを!!	ALL
8				
9				
10				

ゲームハウスカントリーボーイ　☆=1 (7)
広島県広島市安佐南区長楽寺1−1−37　☎(082)872−1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター	1,514,100	ダサ男	ALL モリガン
2	ヴァンパイアハンター	1,431,400	ポールギルバート	ALL ザベル
3	ヴァンパイアハンター	1,361,300	脱浪人　鬼努川竜次	ALL オルバス
4	ヴァンパイアハンター	1,098,900	オイラ2号	ALL サスカッチ
5	ヴァンパイアハンター	1,035,100	武士道極めり 鬼努川竜次	ALL ビシャモン
6	ヴァンパイアハンター	885,100	2回目でクリア 鬼努川竜次	ALL デミトリ
7	バーチャファイター2	2'17"25	㊇	ALL カゲ
8	アウトフォクシーズ	8,235,000	クサ男	ALL BETTYDOE
9				
10				

チャレンジバンバン ☆＝4 (89)
愛媛県松山市道後樋又4－29 ☎(8999)24－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダブルドラゴン（ビリー）	1,396,100	★暗黒の帝王ウォルノ玩具とっえもん	ALL P×5
2	ダブルドラゴン（ジミー）	1,398,500	★ーどらぼけK・（現在は暗黒龍さん）	ALL P×13 D×1
3	ダブルドラゴン（3ボボ）	1,118,700	FAD－JAN	ALL P×10
4	ダブルドラゴン（マリア）	1,028,000	JOJO	ALL
5	マッハブレイカーズ（フユチャゲート）	58,000	JOJO	ボタン
6	マッハブレイカーズ（アイスクラッシャー）	34	MASA!!	ボタン 2P側 3日前までレバー
7	マッハブレイカーズ（スーパースタント）	47	FAD－JAN	ボタン 2P側
8	殿様の野望2（毛利）	2,824,680	FAD－JAN	1CALL かんがい×6
9	クイズキングオブファイタース	2,265,600	FAD－IDA 全部対戦ハチンで0点	1CALL 5万×2
10	クイズシアター（ストーリー3）	120,800	FAD－IDA クイズ3台並んでいます	1CALL

アメニティスペースOZ合同集計 ☆＝3 (34)
山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター	1,171,100	つわーきたない顔	デミトリ使用 小野田店
2	ヴァンパイアハンター	1,371,300	ナルシスト同好会会長	オルバス使用 宇部店
3	ヴァンパイアハンター	1,272,500	ロックンロールナイト	ビシャモン使用 宇部店
4	ヴァンパイアハンター	1,135,300	レイレイの使魔	レイレイ使用 宇部店
5	マッハブレーカーズ（モンスタードラック）	212.45m	SSS	山口店
6	マッハブレーカーズ（ハイパーグライダー）	652.92m	ちさたろーモエモエ接触料	マコト使用 宇部店
7	マッハブレイカーズ（スーパースタント）	44SPIN	LEH	山口店
8	殿様の野望2	997,700	XYZ	1CALL 92.3% 山口店
9	ヴァンパイアハンター	633,700	天暗殺龍炎	アナカリス使用 宇部店
10	バーチャファイター2	1'59"05	TZR	カゲ使用 小野田店

オキモト ☆＝1 (16)
広島県広島市西区南観音3－15－3 ☎(082)292－1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2（パイ）	1'47"59	AHO	ALL
2	バーチャファイター2（カゲ）	1'51"68	NA	ALL
3	バーチャファイター2（ウラ）	1'23"43	AHO	ALL
4	バーチャファイター2（アキラ）	1'48"88	キンタ	ALL
5	ヴァンパイアハンター（モリガン）	1,643,400	DOI	ALL
6	ヴァンパイアハンター（フェリシア）	1,586,300	MS	ALL
7	ヴァンパイアハンター（オルバス）	1,556,500	GOM	ALL
8	ヴァンパイアハンター（ビシャモン）	1,318,500	BGY	ALL
9	ヴァンパイアハンター（デミトリ）	1,246,700	MS	ALL
10	ヴァンパイアハンター（サスカッチ）	1,131,000	MS	ALL

モンキーハウス本館 ☆＝9 (214)
福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エクストリーム・ダウンヒル	トータルタイムでない	さるお君	1CALL
2	アウトフォクシーズ（BETTY DDE）	3,987,000	G.M.C. R－1	1CALL連
3	マッハブレイカーズ（アイスクラッシャー）	35	G.M.C. げえむのごんちゃん	34NICE
4	マッハブレイカーズ（スーパースタント）	47	G.M.C. げえむのごんちゃん	187m15
5	マッハブレイカーズ（ラビットジャンプ）	12"28	G.M.C. げえむのごんちゃん	
6	マッハブレイカーズ（モンスタードラッグ）	214m47	G.M.C. げえむのごんちゃん	
7	マッハブレイカーズ（エキシビジョンマッチ）	5"28	G.M.C. げえむのごんちゃん	
8	マッハブレイカーズ（ハイパーグライダー）	712m87	G.M.C. げえむのごんちゃん	
9	マッハブレイカーズ（ディープダイバー）	748m3	G.M.C. げえむのごんちゃん	
10	マッハブレイカーズ（ブロックバスター）	7"00	G.M.C. げえむのごんちゃん	

丸久ファミリーランド小郡店 ☆＝1 (7)
山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31－6681

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター	1,901,500	寝島サンへ捧ぐスコア カプコニズムAZA	フェリシア ALL
2	ヴァンパイアハンター	1,308,700	徳山大学に合格しました CAP－AZA	レイレイ ALL
3	ヴァンパイアハンター	1,359,200	師は3人がぶこまー君極上君と究極君AZA	モリガン ALL
4	ヴァンパイアハンター	1,698,600	親の金盗りまくり リョウ ヤマムラ	デミトリ ALL
5	ヴァンパイアハンター	1,004,700	青いぜ中村身の程知れと言いたいC－AZA	ビクトル ALL
6	ヴァンパイアハンター	1,142,300	中3になった 山本 せいしつい弟	パイロン ALL
7	ヴァンパイアハンター	1,354,400	酢－破－誤利座得者III通称ゴリラーサムライ	ビシャモン ALL
8	ヴァンパイアハンター	1,351,200	今ごろリッジレーサードリフトかけ男 なん	ガロン ALL
9	ヴァンパイアハンター	1,309,200	R－338T－Rほしい ALEX かうょ	オルバス ALL
10	ヴァンパイアハンター	806,800	すーはーづーりー 伍理佐衛門敗必不身	フォボス ALL

ゲームプラザミッキー ☆＝6 (21)
広島県広島市南区的場町1－7－2 ☎(082)262－5189

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター（モリガン）	2,006,400	走り抜けてね エールの中を V.F－紅玉	ALL
2	ヴァンパイアハンター（フェリシア）	1,998,400	XRX－FMSた	ALL
3	ヴァンパイアハンター（ガロン）	1,272,100	XRX－FMSた	ALL
4	ヴァンパイアハンター（アナカリス）	1,046,400	NEZ－GYO	ALL
5	マッハブレイカーズ（ラビットジャンプ）	12"32	あきらめないで 勇気をだして V.F－風	マサラ使用
6	マッハブレイカーズ（スーパースタント）	47	パパになります！平城2号 SHC－ちくわ	マサラ使用
7	マッハブレイカーズ（アイスクラッシャー）	34	コスラーMAK 目押し V.F 森岩	ロン・ルイファン使用
8	ダブルドラゴン（ビリー）	1,270,300	このゲームおもしろい XRX MAK大旋風	ALL DX
9	殿様の野望2	3,057,300	XRX－CTS－おおつぼ	ALL 織田信長使用
10	極上ハロディウス（こいつ）	4,410,400	同じ世界同じ時代に出逢えた奇跡を V.F	ALL 連付き

サブカルチュア ☆＝5 (121)
福岡県筑紫野市二日市富田町581－6 黒崎ビル

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	大王	19,906,580	'95風の唄 H.B－DOS	ALL ㊦付
2	アウトフォクシーズ（ホワイト）	10,825,000	Mr.X	ALL
3	ゴールデンアックス・ザ・デュエル（グリーン）	926,800	友情捨てて星を拾う EST	ALL㋩ ㊦付
4	マッハブレイカーズ（アイスクラッシャー）	34	サブカルの皆様お世話になりました EST	
5	マッハブレイカーズ（スーパースタント）	47	KAW	
6	ダブルドラゴン（ビリー）	1,207,700	ときメモ大臣	ALL
7	ヴァンパイアハンター（パイロン）	1,136,700	NBF－㊙	ALL
8	ゴールデンアックス・ザ・デュエル（ドク）	705,100	Mr.X	ALL ㊦付
9	ゴールデンアックス・ザ・デュエル（キール）	504,250	頑張れ豊田軍団 ブリザード EST	ALL ㊦付
10	ゴールデンアックス・ザ・デュエル（ジャム）	457,950	負けるな豊田軍団 豊田♡EST	ALL ㊦付

ビッグウェーブ ☆＝2 (13)
高知県高知市曙町1－8－25寿ビル1F ☎(0888)43－3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳（キング）	1'49"81	YUG㊎トス	ALL ㊙付
2	鉄拳（ポール）	2'40"08	DNA やっとでけた	ALL ㊙付
3	鉄拳（ヨシミツ）	3'20"28	DNA CPUじっとしとれ!!	ALL ㊙付
4	鉄拳（ガズヤ）	5'13"88	白桃GUMもよろしく DHA（頭のパワー）	ALL ㊙付
5	バーチャファイター2（アキラ）	1'45"74	SSに超期待！ 大阪 なる	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームゾーン灘町店&境店 ☆＝1 (13)
鳥取県米子市灘町2－52 ☎(0859)－22－9749

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2（アキラ）	1'51"34	GAN	1CALL
2	バーチャファイター2（影丸）	2'23"25	WAR	1CALL
3	ヴァンパイアハンター（レイレイ）	852,400		1CALL 連なし
4	ヴァンパイアハンター（ビシャモン）	107,830	MTR	1CALL 連なし
5	鉄拳（ミッシエル）	5'39"63	UYA	1CALL
6	ヴァンパイアハンター（フェリシア）	1,355,400	K.H	1CALL ㊦なし
7	スーパーストリートファイターIIX（リュウ）	1,700,600	K.K	1CALL ㊦なし 境店
8	スーパーストリートファイターIIX（デージェイ）	1,583,500	J.ヤマモン	1CALL ㊦なし 境店
9	パズルボブル	13,546,570	SWI	1C
10	ヴァンパイアハンター（オルバス）	903,900	AIR	1CALL ㊦なし

ゲームインプラザ オリンピアン ☆＝0 (19)
福岡県北九州市小倉区京町2－6－7 ☎(093)521－2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ	318,400	JCC	ALL 右京
2	真サムライスピリッツ	246,010	EIY	ALL ガルフォード
3	真サムライスピリッツ	213,510	JMCGX	ALL 和狆
4	真サムライスピリッツ	194,320	JNMXP	ALL 十兵衛
5	鉄拳	4'30"43	MXQ	ALL ポール
6	鉄拳	5'10"20	NTMXR	ALL キング
7	鉄拳	5'40"40	M.津末	ALL ミッシェール
8	スラムダンク	255	宍戸 俊	ALL アメリカ
9	スーパーストリートファイターIIX	1,855,800	SABU	ALL ケン
10	スーパーストリートファイターIIX	1,542,700	SGC.X	ALL リュウ

ウィルトークタイトー空港通り店 ☆＝0 (28)
愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F ☎(0899)73－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	V・V	32,636,400	SUR XEX M 今井地獄の金髪幼女	ALL P
2	レイフォース（連）	7,002,400	SUR－CLS犯 今井地獄の旅郷愁夢	ALL
3	ダライアス外伝（上Zゾーン）	11,206,220	SUR CLS犯 今井地獄の陰唇解剖	ALL ㊦
4	ダライアス外伝（上Vゾーン）	12,618,990	SUR－R T犯 今井地獄のサ●ン製造	ALL Y.Mはまだ終わってない
5	ダライアス外伝（Wゾーン）	11,968,680	SUR R T犯 新山地獄の熱血斬職	ALL かかってきなさい！
6	ダライアス外伝（Xゾーン）	11,945,100	SUR R T 新山地獄の新スタンド	ALL
7	ダライアス外伝（Yゾーン）	12,186,510	SUR－R T 新山地獄の悪性腫瘍	ALL
8	ダライアス外伝（下Zゾーン）	12,436,570	SUR－XEX M 新山地獄の幼年期障害	ALL
9	ダライヤス外伝（下Vゾーン）	11,698,490	SUR R T 新山地獄の幼児体験	ALL
10	ボラックス（再入荷）	1面	新山剛 ライバルはスピードアップ	今月の目玉商品

ゲームシティDADA ☆＝1 (9)
鳥取県出雲市天神町70－12 ☎(0853)21－8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター（フェリシア 連なし）	1,480,400	ヤンキー玄交	1CALL 種イモマスター
2	ヴァンパイアハンター（レイレイ 連なし）	1,482,600	椎名牧子	1CALL
3	ヴァンパイアハンター（ガロン 連なし）	1,115,500	ヤンキー玄交	1CALLやってみただけ
4	ヴァンパイアハンター（ビシャモン 連なし）	855,800	ライトクンガンバ!!	1CALLとりあえずクリア
5	ヴァンパイアハンター（ビクトル 連なし）	778,100	ライトクンガンバ!!	1CALL
6	アウトフォクシーズ（ベティー 連なし）	10,092,000	ムーンボールマジシャン	1CALL おもしろくてたまらん
7	マッハブレイカーズ	8"48	椎名牧子	マキシマムスピード
8	マッハブレイカーズ	212m45	DEM	モンスタードラッグ
9	マッハブレイカーズ	33	CBJ m	アイスクラッシャー
10	マッハブレイカーズ	5,866	WiZ	ビーストホール

次回のスコア締め切りは **5月21日**（22日消印有効）

☆獲得数上位店（2・28号～5・30号）

順位	店名	今回	合計
1	プレイシティNASA杉本町（大阪）	4	22
2	プレイランドスカイシアター（埼玉）	5	19
3	プレイシティキャロット巣鴨（東京）	4	13
4	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）	4	12
4	GAME's WiLL（京都）	3	12
6	ゲームプラザビクトリア（北海道）	2	11
7	ゲームコーナーフジ（東京）	2	10
7	JOYCOM'S（福島）	2	10
9	モンキーハウス本館（福岡）	7	9
10	ノーベル&ヒノーズ下井草（東京）	0	8
10	キャッスル&YOU 2（東京）	3	8
10	ゲームスポットアテナ2店合同（東京）	0	8

ハイスコア通信 担当者から

今回の集計では、上位店の☆獲得数に差はあまりなく、順位の変動も少なかった。

先月に引き続き、プレイシティNASA杉本町がトップの位置を押さえ、勢いはまったく衰えていない。しかもヴァンパイアハンターなどの新機種へも動きをみせており、今後も貪欲に☆を獲得していきそうだ。

首位へ☆数差3個と、その距離をわずかではあるが縮めてきたプレイランドスカイシアター。しかし、同店はやや古くなってきた機種、真サムライスピリッツをメインに☆を狙っているだけに取りこぼしはできないところ。来月以降、どれだけ☆がつくかがキーとなるだろう。

また、3位以下は相変わらずの超激戦。☆差5個の間に10店がひしめき合っている状態だ。現在のところ、上位2店がやや抜け出しているとはいえ、まだまだ大差はない。

てあたりしだいゲームリスト

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
4月発売ゲーム					
BACKFIRE!	データイースト	ドライブ	8－2	4月14日	アバウトな操作でも大丈夫！簡単・明解。ドリフト感覚もえらくでていて面しれー！
ツインビーヤッホー！不思議の国で大あばれ!!	コナミ	シューティング	8－2	4月19日	もう早速プレイした?キャンペーンの方もよろしくね。応募まってま～す。
対戦アイドル麻雀ファイナルロマンス2	ビデオシステム	麻雀	KB	4月20日	通信による対戦が可能な新麻雀
スーパーCD麻雀　夢浪漫	日本物産	麻雀	KB	4月20日	スーパーCDシリーズの第3弾。麻雀とすごい映像によりあなたを魅了します。
夢想花	日本物産	花札	KB	4月20日	ニチブツから久々に花札ゲームが登場します。期待しててください。
登竜門	セガ	パズル		4月末	気分爽快の対戦型ニューパズル
タイムボカン	バンプレスト	アクション	8－2	4月末	悪玉3人ここに健在
夢の診断室ドリームシンフォニー	データイースト	占い	ボタン	4月中	あら、いやーん！私とあなたの夢で相性もバッチリグー！だわーん♡占ってみれ!!
サイバーボッツ	カプコン	格闘アクション	8－4	4月中	ウェポンを使うのだ。ブーストで加速するのだ。サイバーEXを決めるのだ。
5月発売ゲーム					
ばくばくアニマル	セガ	パズル		5月上旬	ばくばく喰っとくれ！
レールチェイス2	セガ	アクション		5月中	カップルでやっとくれ！
バーチャストライカー	セガ	スポーツ/サッカー	8－3	5月中	ポリゴンキャラが動く動く！
ネットマーク	セガ	シューティング	——	5月中	ついに出します。
首領蜂	アトラス	シューティング	8－2	5月中	タイムアタックに、命をかけて下さい。
サイバーサイクルズ	ナムコ	バイクレーシング	——	5月中	
From TV animation SLAMDUNK SUPER SLAMS	バンプレスト	スポーツ／バスケ	8－3	5月中	バンプレスト初のスポーツゲーム!!
5月以降					
上海　万里の長城	サンソフト	パズル	8－2	6月中	老若男女問わず人気のシリーズ最新作がアーケードについに登場！
ザ・クンフーマスター　ジャッキーチェン（仮）	金子製作所	格闘アクション	8－4	春～初夏	取り込み画像で本物のジャッキー酔拳が映画の衣装で可能！
グレート1000マイルズラリー2	金子製作所	ドライブ	8－2 or ハンドル	春～初夏	4人まで対戦可能になったクラシックカーラリー。もっとキレイに迫力アップ！
ギャルズパニックⅢ	金子製作所	アクションパズル	8－1	春～初夏	DOS／V版ギャルパニCD同様。英和出版と提携したギャル7人も登場！
発売日未定					
そこぬけ対戦ゲーム	サミー工業	アクション	1－1	未定	
グランドストライカーⅡ	ヒューマン	スポーツ/サッカー	8－3	未定	縦・横3Dタイプのサッカーゲーム
スピードキング	コナミ	ドライブ	——	未定	もう少し待ってください。
パイパーフェイズ・ワン	セイブ開発	シューティング	8－2	未定	
ステークスウィナー	ザウルス	アクション	8－2	未定	コース、馬名などが実名で登場するリアルでコミカルなジョッキーアクション
ファームガイ（仮）	ザウルス	シューティング		未定	
超神拳（仮）	ザウルス	格闘アクション		未定	
超人学園ゴウカイザー	テクノスジャパン	格闘アクション	8－4	未定	アーケード・カセット・CD-ROM3機種
ワールドヒーローズパーフェクト	ADK	格闘アクション	8－4	未定	いよいよ出ます。期待せよ！
STRIKERS 1945	彩京	シューティング		未定	ミリタリーファン垂涎の本格シューティングゲーム、いよいよ登場！
風雲黙示録～格闘創世～	SNK	格闘アクション	8－4	未定	ライン攻撃を上手く利用するのが勝利のポインツ♡
THE KING OF FIGHTERS'95	SNK	格闘アクション		未定	首を長くしてまっててね。

ホワイトハウス箱崎店 ☆＝3（48）
福岡県福岡市東区箱崎6－1－2　☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ通	515, 318	JIE	MAX 14連勝
2	ヴァンパイアハンター	1, 725, 100	SAT㊔	1COINALL オルバス使用
3	ヴァンパイアハンター	1, 737, 900	WGFC－MLK	1COINALL デミトリ使用
4	ヴァンパイアハンター	791, 800	WGFC－非常口	1COINALL ビシャモン使用
5	ヴァンパイアハンター	1, 281, 300	WGFC－KAZ	1COINALL モリガン使用
6	マッハブレイカーズ	7"87	GON	マキシマムスピード
7	マッハブレイカーズ	7, 779pts	T. E	ビーストホール
8	マッハブレイカーズ	56, 150pts	GON	フィーチャーゲート
9	マッハブレイカーズ	7"47	T. E	ブロックバスター
10	マッハブレイカーズ	5"28	GON	エキシビジョンマッチ

PLAY－HOUSEアスカ ☆＝1（6）
佐賀県伊万里市浜町5番街アスカビル2F　☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター	1, 172, 600	Mr－END	ALL オルバス
2	X－MENP(Ver2. 20)	9, 999, 999	Mr－INU	ALL アイスマン
3	鉄拳	只今ALLクリア	スコア申請ナシ！募集中	
4	ダブルドラゴン	只今ALLクリア	スコア申請ナシ！募集中	
5	パズルボブル	5, 630, 030	Mr－END	ALL
6	ギャラクシーファイト	927, 600	MIO－K	ALL
7	サッカースーパースリーズ	12WINSALL	IPA－KN	ALL イタリアVS
8	ヴァンパイア	1, 008, 600	AMP－KL	ALL ザベル
9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	595, 770	MIO－K	ALL 日本VS
10	真サムライスピリッツ	460, 900	Mr－T・Y	ALL ガルフォード

神宮前キャロットハウス ☆＝0（4）
宮崎県宮崎市神宮2－1－30プラザビル1F　☎(0985)29－3967

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル	17, 028, 780	MGF－IKE	1コイン ALL
2	マジンガーZ	74, 436, 690	どせいじん	1コイン 2－4 グレート使用
3	ヴァンパイアハンター	650, 900	てけれっつのぱ	1コイン ALL アナクソス使用
4	ヴァンパイアハンター	1, 002, 700	リーヤ	1コイン ALL ガロン使用
5	マッハブレイカーズ（ティーブダイバー）	730m'5	日向かじき	連なし、レバーなし
6	マッハブレイカーズ（グランドスパイク）	278m38	日向かじき	連なし レバーなし
7				
8				
9				
10				

ゲームプラザ ☆＝2（210）
熊本県熊本市九品寺5－15－7　☎(096)362－0992

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	真サムライスピリッツ（ガルフォード）	847, 640	MILL	1CALL連無 黒子×2 D×2
2	真サムライスピリッツ（橘右京）	424, 660	H・T	1CALL連無 黒子×2 D×3
3	殿様の野望2	2, 376, 400	無念至極・・・甘過ぎ D. WIN DMF	1CALL 毛利元就使用
4	セガラリーチャンピオンシップ	2'43"97	熊襲	プラクティス初級 MT セリカ使用
5	五月陣戦2	129, 000	ゲリラ	1CALL ALL23手
6	アウトフォクシーズ（ジョン・スミス）	12, 256, 000	DDD	1CALL 連無
7	ヴァンパイアハンター（フェリシア）	1, 690, 500	熊襲	1CALL 連無
8				
9				
10				

ゲームピアチャンス国分店 ☆＝1（11）
鹿児島県国分市中央3－12－37　☎(0995)47－3457

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター（オルバス）	1, 242, 500	AGC－IJB	ALL
2	ヴァンパイアハンター（モリガン）	1, 179, 600	SLT－ACNCAGUA	ALL
3	マッハブレイカーズ（ラビットジャンプ）	12"40	S3NO.1 ぽう	
4	マッハブレイカーズ（モンスタードラック）	212m45	D. M	
5	極上パロディウス（こい）㊐	2, 471, 600	退院＆卒業記念！NAT㊕	ALL 一周.83万
6	ダライアス外伝（Zゾーン）㊐	10, 998, 760	捕鯨専門店A・C・E	ALL 残4 B5 C6
7	ダライアス外伝（Zゾーン）㊐	11, 402, 150	新留氏退学おめでたう本人	ALL 残4 B5 C4
8	ギャラクシーファイト（ロルフ）	868, 300	S³NO.2 ルビン	ALL
9	ギャラクシーファイト（ギュンター）	504, 200	S³NO.2 ルビン	ALL
10	ギャラクシーファイト（ムサファー）	536, 100	S³NO.1 ぽう	ALL

締め切り　6/30
ハガキ　168ページ
発表　9月15日号

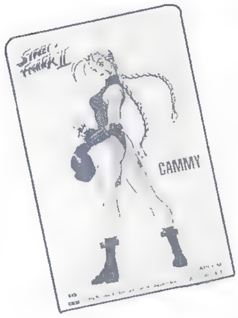
楽しいゴールデンウィークがやってきた！あれをしようか、これもやらなきゃ、なんてうきうきしているみんなを、もっと嬉しがらせてあげようと用意した今回のプレゼントだよ。ほしい商品の番号と商品名を一点だけ記入しておくってね！

①ゲーメスト提供
プレイステーション本体&ソフト1本　2名様



鉄拳・極上パロディウスなど、アーケードゲームからの移植ソフトがどんどん発売されている、次世代機プレイステーションをソフト付きで2名様に。これで噂のゲームが遊べるぞ。

②ソニーミュージックエンターテインメント提供
キャミィテレホンカード　10名様



4/10からテレビアニメが始まり、新作ストリートファイターZERO、映画など今話題の多いストリートファイターシリーズ。その中でも大人気の女性キャラクター、キャミィのテレカを10名様に！

③バンドラ・ボックス&バンダイ提供
SFCソフト「機動武闘伝Gガンダム」　2名様



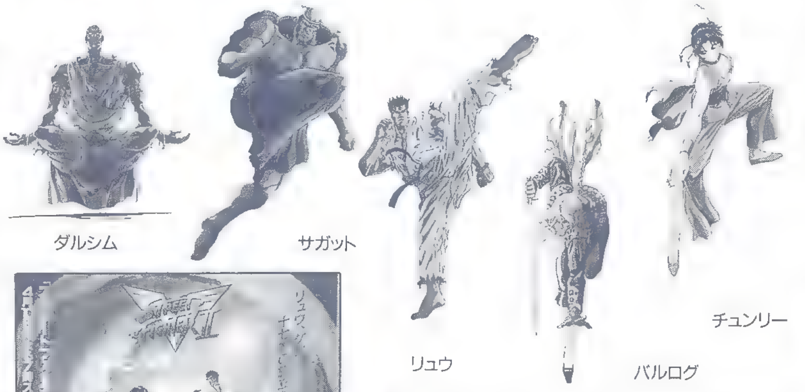
Gガンダムの対戦格闘アクションゲーム。9体のガンダムから好きなキャラクターを選んでプレイできる。バンダイならではの遊びやすさと超必殺技の迫力を楽しもう！

④コナミ提供
実況パワフルプロ野球Tシャツ　2名様



スーパーファミコン、プレイステーションと大人気。リアルな実況が楽しめるプロ野球ゲーム「実況パワフルプロ野球」のかわいいTシャツを2名様にプレゼント。

⑤カプコン提供
アニメ「ストリートファイターII V」ポスター　10名様





待ちに待ってたTVアニメ放映開始！それを記念して、アニメ版ポスターをあげちゃおう。

⑥カプコン提供
ヴァンパイアハンター卓上カレンダー&ポスター　10名様



ヴァンパイアハンターの卓上カレンダーをポスターとセットで！

5/30・6/15号プレゼント

2月28日号プレゼント当選者発表

①セガサターン+バーチャファイターセット
古渕智浩 君（北海道）
鈴木 仁 君（愛知県）
奥谷 啓 君（奈良県）

②ネオジオ用ROMカセット真サムライスピリッツ
篠原大輔 君（神奈川県）
竹腰香里 さん（愛知県）
大月秀樹 君（岡山県）
黒井英行 君（静岡県）
日高隆博 君（熊本県）

③「市川ガルボ」特別ご招待券
浅見 崇 君（群馬県）
平川道明 君（千葉県）
佐原唯子 さん（長野県）
桑原勇次 君（鳥取県）
深谷悦子 さん（静岡県）

④ドクタージーカンズ・キューザー無料体験券
宇田川悟 君（青森県）
麻生君明 君（栃木県）
飯塚晶子 さん（埼玉県）
昭和和巳 君（東京都）
武田雅之 君（神奈川県）
市川信幸 君（山梨県）
風見英司 君（島根県）
笠岡佐智子 さん（岡山県）
山谷 徹 君（佐賀県）
三好絵里子 さん（宮城県）

⑤鉄拳ポスター
内田健哉 君（新潟県）
市野寛治 君（奈良県）
富田敦史 君（和歌山県）
大川荘司 君（徳島県）
沢田潤一郎 君（福岡県）

⑥コナミ・ファルコム'95カレンダー
西島貴哲 君（千葉県）
長慶貴之 君（富山県）

⑦SNK'95カレンダー
大久香奈子 さん（北海道）
神宮司雄大 君（東京都）
横山俊二 君（神奈川県）
村賀宏美 さん（三重県）
佐々木明宏 君（大阪府）
真田洋子 さん（和歌山県）
朝倉正治 君（鳥取県）
別府陽子 さん（岡山県）

⑧豪血寺一族2サイン色紙9枚セット
浜村真哉 君（石川県）

⑨セガAM2研Tシャツ
君塚真利子 さん（千葉県）

⑩全日本ぷよマスターズ大会告知ポスター
中茎正夫 君（茨城県）
田中宏和 君（茨城県）
田中 充 君（大阪府）

⑪SFC龍虎の拳2
林 健介 君（北海道）
渡辺和彦 君（東京都）
森田健嗣 君（京都府）

⑫コナミ'95カレンダー
熊谷庸介 君（北海道）
能代 泉 君（山形県）
秋山真一 君（茨城県）
茶畑文章 君（埼玉県）
丹羽文男 君（千葉県）
小宮義仁 君（東京都）
寺田幸弘 君（東京都）
大森知明 君（東京都）
福嶋大三 君（神奈川県）
瀬戸博聡 君（神奈川県）
河原健司 君（愛知県）
玉西秀隆 君（京都府）
岩井信彦 君（兵庫県）
渡辺 健 君（兵庫県）
前田佳輝 君（奈良県）
楠木敏正 君（島根県）
山田慎一 君（山口県）
杉浦洋一 君（福岡県）
諸江一徳 君（熊本県）
田中博史 君（鹿児島県）

真サムライスピリッツ完全版プレゼント当選者発表

A 真サムライスピリッツカレンダー
高梨陽子 さん（山形県）
長田貴幸 君（埼玉県）
梅川岳大 君（埼玉県）
坂井由佳子 さん（千葉県）
佐藤一史 君（東京都）
綾瀬麻里 さん（東京都）
堀 政一 君（神奈川県）
梅津俊介 君（愛知県）
渡辺沙織 さん（大阪府）
吉岡 亮 君（兵庫県）

B 真サムライスピリッツテレカ
室井由希子 さん（北海道）
浅間栄子 さん（茨城県）
沢本裕一 君（茨城県）
江守道伸 君（群馬県）
高岸栄治 君（埼玉県）
神谷妙子 さん（神奈川県）
皆川洋平 君（石川県）
瀬川 充 君（愛知県）
時野攻志 君（三重県）
南野敦史 君（和歌山県）

C 真サムライスピリッツ国内版ポスター
市川正治 君（北海道）
幹本 靖 君（千葉県）
川治聡史 君（東京都）
仙道恭史 君（東京都）
町田律子 さん（山梨県）
司原佳也 君（長野県）
鳴沢健一郎 君（愛知県）
三原直人 君（兵庫県）
坂中清一 君（鳥取県）
最上 遥 君（広島県）

D ネオジオCD本体
附田勝博 君（茨城県）
松本 真 君（栃木県）
中山三四郎 君（岐阜県）
滝 孝士 君（愛知県）
山口佳孝 君（三重県）

E 真サムビデオ
浅田啓子 さん（埼玉県）
伊藤 順 君（三重県）

F ナコルル人形（赤）
小林将人 君（東京都）

G ナコルル人形（紫）
杉山信行 君（静岡県）

H ナコルル人形着せ替え（赤）
向阪伸一 君（神奈川県）

I ナコルル人形着せ替え（紫）
平野あゆみ さん（北海道）

J 侍魂貯金箱
南川和義 君（栃木県）
坂湧勇二 君（埼玉県）
山本大地 君（神奈川県）
江川祐介 君（山梨県）
西沢敦史 君（長野県）
畠 章一 君（新潟県）
藤井 博 君（岐阜県）
千羽瑞穂 さん（京都府）
岸下正夫 君（香川県）
東条さゆり さん（愛媛県）

K サムライ缶ペンケース
鈴木誠二 君（青森県）
臼井有三 君（岩手県）
岩住正明 君（宮城県）
風原 誠 君（奈良県）
矢沢 翔 君（島根県）

L ナコルルタオル
萩原みずき 君（東京都）
井美秀俊 君（東京都）
内田浩也 君（東京都）
金指伸二 君（神奈川県）
増田尚美 さん（福井県）
松本 諭 君（愛知県）
小島 司 君（京都府）
本田哲士 君（和歌山県）
米又孝幸 君（広島県）
井上智博 君（熊本県）

M ギャルズアイランドナコルルテレカ
塩 健純 君（福島県）
佐野和幸 君（福島県）
小島哲郎 君（東京都）
大西宏和 君（兵庫県）
日下元浩 君（岡山県）

N 都築ナコルルテレカ
渡辺 寛 君（宮城県）
村松 茂 君（東京都）
服部尚史 君（愛知県）
星 貴宏 君（愛知県）
羽口浩一 君（大阪府）

O 皆川サムライテレカ
篠崎貴幸 君（栃木県）
米田康司 君（埼玉県）
山森登茂子 さん（愛知県）
星野保弘 君（愛知県）
神谷亮太 君（愛知県）

P 覇王丸テレカ
中島紀明 君（栃木県）
只野英一 君（静岡県）
市川篤志 君（三重県）
亀山敬一 君（京都府）
横野雄亮 君（兵庫県）

Q サムライレポートパッド
佐藤正治 君（山形県）
飯田真由子 さん（東京都）
井沢勇基 君（新潟県）
高坂一樹 君（石川県）
澤木 昇 君（大阪府）
麻原 保 君（奈良県）
大塚由利 さん（香川県）
鷲谷輝一 君（佐賀県）
谷内厚志 君（大分県）
加藤 晃 君（鹿児島県）

R サムライロゴTシャツ
奥井英一 君（北海道）
中島研孝 君（岩手県）
海老原昇 君（栃木県）
湯原 忠 君（鳥取県）
今村尚史 君（宮崎県）

S サムライTシャツ
片岡流弥 君（福島県）
東 定雄 君（山梨県）
山田英夫 君（静岡県）
中島康浩 君（滋賀県）
山脇哲雄 君（兵庫県）

T サムライシャープペン+侍魂落書き帳
小川 貞 君（北海道）
森本英裕 君（北海道）
藤堂 保 君（北海道）
遠見梨香 さん（青森県）
工藤流栄 君（青森県）
三好愛子 さん（岩手県）
相原正道 君（秋田県）
中里裕史 君（福島県）
米塚 亮 君（茨城県）
豊田貴之 君（栃木県）
佐藤正志 君（栃木県）
鴻上竜二 君（群馬県）
中井川麻紀 さん（埼玉県）
松井 隆 君（埼玉県）
宮田明一 君（埼玉県）
胡摩大志郎 君（東京都）
荒井雄介 君（東京都）
相川和弘 君（東京都）
草場大樹 君（東京都）
田島幸江 さん（東京都）
東上誠一 君（東京都）
岡部知行 君（神奈川県）
保上直之 君（神奈川県）
安達 進 君（神奈川県）
麻生道春 君（神奈川県）
山田一美 さん（富山県）
佐谷幸弘 君（静岡県）
東海林聡美 さん（静岡県）
石塚純一 君（愛知県）
草場 博 君（愛知県）
保延敦史 君（三重県）
福田友紀 さん（滋賀県）
河合裕治 君（京都府）
四方博志 君（大阪府）
三島一清 君（大阪府）
江波 悟 君（兵庫県）
金沢雅史 君（兵庫県）
大西弘時 君（奈良県）
金谷輝秀 君（奈良県）
浅木美奈子 さん（和歌山県）
加藤 学 君（鳥取県）
田中恵子 さん（岡山県）
小椋和幸 君（広島県）
山本のりこ さん（高知県）
和田浩平 君（福岡県）
鍋島宏子 さん（福岡県）
井出和彦 君（福岡県）
宮崎美穂 さん（長崎県）
荒川定信 君（熊本県）
新谷 晶 君（大分県）

U ゲーメスト時計
遠藤拓也 君（山形県）
四市和也 君（埼玉県）
三木俊洋 君（東京都）
戸川幸子 さん（神奈川県）
大西幸一 君（島根県）
猪狩茂雄 君（福島県）
斉藤三雄 君（栃木県）
関矢高志 君（千葉県）
大三川勝人 君（千葉県）
橋本慎也 君（神奈川県）

V ゲーメストクッション
辻 暁司 君（北海道）
郡山和宏 君（宮城県）
南まさとし 君（神奈川県）
松田英之 君（福井県）
有本弘生 君（岐阜県）
石川裕哲 君（愛知県）
川戸敏宣 君（滋賀県）
西本勝紀 君（兵庫県）
川本裕太 君（香川県）
泉 薫 君（高知県）

W ゲーメストキャリーケース
鈴木研一 君（北海道）
加藤 幸 君（北海道）
曽我部伸一 君（北海道）
堀口義将 君（北海道）
小関友記 君（宮城県）
小泉 翔 君（茨城県）
新城真路 君（栃木県）
高野光章 君（栃木県）
尾嶋一浩 君（栃木県）
静井卓礼 君（栃木県）
福田高雄 君（栃木県）
石野泰慎 君（栃木県）
白石和幸 君（群馬県）
石川健太郎 君（群馬県）
小川孝明 君（群馬県）
大蔵君伸 君（埼玉県）
滑川信一 君（埼玉県）
八木田真 君（千葉県）
滝本康博 君（千葉県）
中田隆介 君（千葉県）
作田慶輔 君（千葉県）
進藤快典 君（千葉県）
河谷 浩 君（東京都）
長島夕子 さん（東京都）
小林由梨 さん（東京都）
杉浦 啓 君（東京都）
岡野亮太 君（神奈川県）
松岡大介 君（神奈川県）
荻原 順 君（山梨県）
小林弘典 君（長野県）
高田圭一 君（新潟県）
長嶋俊彦 君（新潟県）
南部博文 君（富山県）
吉井大亮 君（富山県）
三宅義輝 君（岐阜県）
篠原史生 君（静岡県）
大村憲夫 君（静岡県）
中村晃士 君（愛知県）
山田聖道 君（愛知県）
新井篤哉 君（大阪府）
江藤文昭 君（大阪府）
杢尾恵美 さん（大阪府）
岸 洋輝 君（大阪府）
佐藤英伸 君（香川県）
斉藤武恭 君（福岡県）
佐川潤一郎 君（佐賀県）
平尾文茂 君（長崎県）
松尾啓路 君（長崎県）
川口貴裕 君（熊本県）
上地安智 君（沖縄県）



東京商工会議所国際会議場で行われた「AOUセミナー」。



パネルディスカッションでは、熱い意見交換が行われた。

「第2回AOUアミューズメントセミナー」開催される

3月13日(月)、東京商工会議所国際会議場において、「第2回AOUアミューズメントセミナー」が開催。本誌編集長も講演者として出演したぞ。

セミナーは講演とパネルディスカッションの2部構成で進められ、弊誌の石井ぜんじ編集長も講師役として出演。プレイヤーの視点から見た業界の今日と将来について熱く語った。講師役にはほかに、㈱野村総合研究所の太田清久氏、新世紀経営センター代表但野裕一氏が参加。パネルディスカッションには㈱セガ・エンタープライゼス専務取締役小形武徳氏、㈱サンセイブ・エンターテインメント代表取締役社長曽我栄蔵氏、㈲ニュースター代表取締役社長畑晴夫氏の3人が加わり、内容の濃いものとなった。

成熟期を迎えたAM施設の経営戦略

講演では、業界の今後のあり方について、各講演者ともそれぞれの立場から屈託のない意見が述べられ、会場に来ているオペレーターの方々もしきりにうなずいていた。

太田氏は、ゲームセンター経営がレジャー産業の中でどの位置を占めているか、将来的にどのような技術革新が行われるかを予測した。

但野氏は、ゲームセンター側が努力すべき点として、プレイヤー層の把握と、他店との差別化を図る必要性を説いた。

一方、石井ぜんじ編集長は、アーケードゲームを盛り上げていくには、情報が欠かせないものであると強調。特に対戦格闘ゲームは、多くの人にルール、テクニックを知らせることによって、飛躍的に盛り上がっていくものであると述べた。

そして、そのためにはメーカーサイドは家庭用との連動、オペレーターサイドはプレイヤーとコミュニケーションのとれた店づくりが必要であると主張した（詳しい内容は次号以降に掲載予定）。

パネルディスカッション

会場内から集められた質問が多く、時間内に全部処理できないほど白熱した内容となった。

まず、メーカーサイドの声としてセガの小形氏の話があり、その後、経営者の代表としてサンセイブの曽我氏、ニュースターの畑氏の話が続いた。

ディスカッション自体は具体的な話が多く飛び出し、来場者の熱心な質問に、講演者側が戸惑うシーンも見受けられた。

最後に各参加者から総評が述べられ、セミナーは熱い雰囲気のまま終了した。

次号予告

ゲーセンを10倍楽しくする
GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE
毎月15・30日発売

巻頭カラー

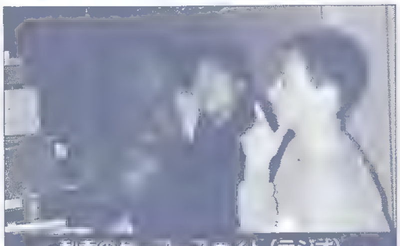
ストリートファイターZERO(カプコン)
果たしてZEROとはいかなるゲームなのか、今その全貌が明らかに!

ヴァンパイア ハンター(カプコン)
5月3日に行われたゲーム大会のリポート&ダイヤグラム

ワールドヒーローズ パーフェクト(ADK)
前号のシステム紹介に続き、全キャラ紹介だ!

特別付録 **完全CDビデオカタログ『PERFECT V』**

攻略●サイバーボッツ(カプコン)●風雲黙示録(SNK)●餓狼伝説3(SNK)●ツインビーヤッホー!(コナミ)●首領蜂(アトラス)●STRIKERS 1945(彩京)●美少女戦士セーラームーン(バンプレスト)●ダブルドラゴン(テクノスジャパン)●水滸演武(データイースト)●P47 Aces(ジャレコ)●バーチャファイター2(セガ)ほか
連載◆ゲーメストアイランド◆めざせハイスコア!◆漫画『龍虎の拳2』◆梨香のゲーマーズナイト◆コンスポほか


梨香のゲーマーズナイト(ラジオ)

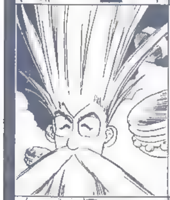
●ゲーメストPRESENTSのラジオ、聴いてくれたかな?写真のような状況で毎回打ち合わせして、楽しい番組になるよう、日々精進しているんだ!みんなの意見、どんどん送ってくれよな。

ゲーメスト次号(No.144)は 特別定価550円 5月30日(土)発売!!



●私の家には猫がいます。メスのシャムで、デレ～としていないところがお気に入り。日本のネコは、ぐったりしていたりぐにゃぐにゃしてるときもあるんですが、シャムには気品かあります。背筋がピンとしていて、そんなところかよいのです。

そんなうちのネコですが、もらわれてきたのはゲーメストが創刊された頃です。共に励んできた（なんのこっちゃ）わけですが今年はみんな元気順風満帆といきたいです。（せんじ）

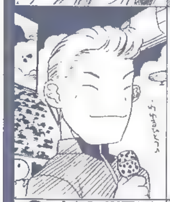


●ヴァンパイアハンターのCPU戦はかなりいい感じですね。このごろの格闘ゲームは、プレイヤーの動きに超反応してきてはっきり言うと不快そのもの。たしかに、ハンターにもそういったキャラはいるけど程度が違う。さて、話は変るがVF２の名人はエキスパートモードじゃないと出ないんですかという問い合わせが多いが、そんなことないよ。ラウで名人出したから間違いないのだぁ。（ケモリンN,O）



●いや～最近やけに忙しい。おかげでスーファミやPCの買ったはいいが封も切っていないソフトが増える一方である。というわけで話は少し古いが、「かまいたちの夜」のしおりがど～しても金色にならない。これについて知っている方、特に「不思議の～」以降の情報を知っている方、お手紙お待ちしております。

（近ごろ寝るためだけに家に帰る、KKY－いなりん）

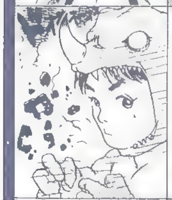


●近年になってゲームを原作にしたマンガ、いわゆるゲームコミックが数多く生み出されている。もちろんそれ自体は喜ばしい出来事だけど、中には単なるキャラクターの間借りで、内容的に煮詰められていない作品も少なくない。

ゲームとマンガで内容が違うのは当然だが、読者に「このゲームを本当に理解して描いているのかな?」と疑問を抱かせるような作品にはしないでほしい。（ついにハンターの基板購入DS１）



●僕は結構、ポピュラーミュージックというものが好きで、「カウントダウンTV」なんかよくみている。そこで最近目につくことだが、どうも変なラップ調の、口癖を題名にした歌がはやっているようだ。別にその歌か良いとか悪いとか言ってるわけではなく、そんな歌を同年代の人たち全員、もちろん僕を含めて支持していると思われると、非常に腹立たしい。早い話が大嫌いということ。その歌がね。（現在はハンターと餓狼３　アディオスToshi）



●今、バーチャ２の重量級にハマリ、なおジェフリーに力をそそいでいるマン・ザ・サタンシャークだ。

が、今大きな悩みあり、それは大会に出ても勝てないことである（ブロックくらいならいけるが…）。どうすれば、この緊張感を克服できるだろうか?ジンクスでも何でもいいからだれか教えてくれ～。

（目指せ町での100連勝　マン・ザ・サタンシャーク）

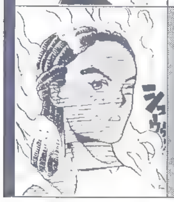


●編集部で引っこしがはやって?いるようだけど、ボクもめでたく引っこしました。新宿と神田か主な生息地なので、その間かよかったんだけど、オフィス街というイメージが強すぎて却下。結局新宿から電車でちょっといった所になった。

引っこしついでにこわれたテレビ（15型）を１万5000円で直したのだけど、その店に25型テレビが２万円で売っていた。思いっ切り損した気分。（珈琲　ふりーく）



●家庭用ハードに関していえば、僕は未だにメガドラひとすじ状態である。次世代機に偏屈な反感を抱いているせいもあるけど（いかにも一般人が飛びつきそうな機能スペックだもん）、飽きるほどメガドラで遊んでないのが実情。まだまだ遊べると思うぞ。ちなみにゴールデンアックス・ザ・デュエル（音楽最高!!）は、メガドラとある意味で共通する部分があっていとおしい。どう共通してるのかは、秘密だ。（ジャムにラヴラヴ♡SHIN落合）



●ども!!キャサ夫です。３月29日に北海道へいってきました。VF２のブライアント兄弟は強いですね。北海道って感じがしました。北海道にいったときの人たち、みんな色々どうもアリガトウ。今年のおぼんぐらいにまたいきます。ヨロシクネ!!牛沢（GYU）が札幌に着いた瞬間、ジャガバターを１人で食っていたのが超ムカツイた!!今度はみんな（VF２メスト四天王）て京都へいくぜ!!　ほいじゃ。（T.S）

OPINION 論

ゲーム大会に寄せて

石井ぜんじ

春ですね。春といえば、ゲーム大会のシーズン。何でやねんという感じですが、ゴールデンウィークには、このところ毎年ゲーメスト主催でゲーム大会をやっています。３月末には鉄拳大会が行われましたが、今回はハンター大会。盛り上げていきたいところです。

ゲーメストでゲーム大会を開こうと思ったのは、ごく自然な成り行きでした。ゲーマーだったら、対戦ゲームの大会には参加してみたいですよね。ゲームセンターの店員をしている人で、自分達で大会を開いたことがある人もいるのではないでしょうか。それと同じ感覚で、ゲームの大会を開いてみたいと思ったのです。

ゲームの大会があったらいいなと、私はゲーメストに入る前から考えていました。当時は、ゲームをやる人は不良とか、ちょっと変わった人という扱いでした。その中で、ゲームをやり続けるのは、自分が本当に価値のある、面白いことで遊んでいるんだという自信がないと、できないことだったと思います。

人々は、ゲームなんて暗い、他人と遊べない奴らが一人でやるものだと思っていたのではないでしょうか。また、こんなただの遊びに、何をのめり込んでるのかと思われたかもしれません。

でも、ゲームはただ百円を入れて、遊んで、はい終わりといったものではないのです。人によって程度はあるけれど、もっとのめり込める、深い楽しさがあると思います。

だから人によって、雑誌や、CDや、大会や、ビデオや、ラジオやテレビなど、さまざまなものを欲していくのです。

ゲームはやるだけで終わりなのではない。ゲームを通じて、いろいろな情報を交換し合い、コミュニケーションする。いろんな人達と、ゲームの楽しさを分かち合う。これが、アーケードゲームの醍醐味ではないでしょうか。

ゲーマー同士で、楽しみを分かち合えるほど、面白いものはありません。お互いの共通体験が、年齢や社会的な違いを取り去ってくれるのです。

もちろん、コミュニケーションは細心の注意が払われないと、うまくとれるとは限りません。お互いに満足できるようなシステム作りには、人間の知恵と工夫をフル活動させねばなりません。それは、個人個人の対戦でも、ゲーム大会運営、雑誌づくりにも言えることだと思います。

ゲームという一つの世界の中で、さまざまなメディアを通じて、人それぞれが良好な関係を形作っていく。それが私の理想なのです。

表紙の裏をとれ

みんな歌え喜べ－ついに、キャプテン・フューチャーが帰ってきたのだ!!長い間絶版だったが、スターウルフが好評だったおかげで３巻だけ復活したのだ!!長かったっす。

今回は何ですか?まだですね。科特隊、いいっすね。何だかも－アナカリスうまくならんし、なんかも－…霜月さんすまねぇっすねぇ…いつまでも返事出さねーで…。

藤原（トホホ）ひさし

■待ってー、もうひとこと

イェイ、バンビーノ！マウント25だー。４月20日に待望の、そう、「VF２」のビデオが発売されるっスよー。うひひ。その内容ときたら、気弱なアナタなら失禁脱糞は免れない、とんでもないもの。段位認定から、対戦まで、VFの魅力とゆー魅力が120分の長チョーバに詰まりまくり。即戦力にもなるので、○○アキラとか呼ばれたがってるチミはぜひ購入すべきでしょう。ん～オイエー!!

GAMEST　5月30日・6月15日合併号

■平成７年６月15日発行　第10巻10号通巻144号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS－N,O
C・LAN KAL MOMO　ジョッキー★笹岡
いなりん　ぴぐ　田渕健康　SHIN落合　立衆多
ACE MAN DSＩ　珈琲FREAK！　がっちん
Scho小杉　アディオスToshi　GED　K・K・雪風
K－TAN　松っちゃん　かんぬき　TEZU DAN
ハマー T.S GYU　MVP　やっちゃん　M.I
猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美
林　野吉　霜田和人　伊藤勝章　内山厚子　岩井浩之
二田祐樹　白倉清美　入沢英明　森川哲雄　峯山　健
木村　学　渡辺彰規　鈴木規康　水島摩美
◆協力スタッフ
斉藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画



NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
TECHNŌS
TECHNŌS JAPAN CORP.
NEO·GEO CD
6月2日発売！
標準小売価格 ¥7,800(外税)
©1994 IMPERIAL ENTERTAINMENT
ALL RIGHTS RESERVED.
DOUBLE DRAGON™
©1995 TECHNOS JAPAN CORP
株式会社 テクノスジャパン
〒165 東京都中野区新井1-26-6
テレホンサービス 03-5343-5605
ネオジオはSNKの登録商標です。

隠し技を大公開!!

ダブルドラゴン

インストカードには載っていない、隠しの投げ技を一気に紹介してしまおう。今回のキャラ別はエディ。

担当：M.D.S.ージョッキー★笹岡

隠し技コマンド公開

今まで、ダブルドラゴンをやっていて、CPUなどがときどき変な投げ技を使ってきた…とか、自分で使っていても、変な技が出たぞ…というようなことはなかっただろうか？

実は、ブルノフ、マリアン、ダルトン、チェンフーの4キャラにのみ、以前に紹介したコマンド表には載っていない、隠しのコマンド投げが存在したのである。

そのキャラクターを使っている人ならば、もう気がついていてもおかしくはないが、全然使ったことがない場合には、何なんだろう？あの技は、くらいにしか気づいていなかったハズだ。

今回は、その4キャラのコマンドを一気に紹介してみよう。

ではまず、マリアンから。

マリアン「メテオストライク」
相手の近くで→↘↓↙←＋ボタン

CPUがたまに使ってくる投げ技。

通常の投げと違い、投げの軌跡がキラキラと光りかがやく。

また、威力のほうも、かなりのものなので、ぜひとも使っていきたいかな。



ハデな投げ技だね。減るし。キャンセルもかかるぞ。

ブルノフ「デストロイドヘルダイブ」
相手の近くで→↘↓↙←＋ボタン

この技もCPUがたまに使ってくる。

相手をほうり投げたあと、追いうちをかけるようにボディプレスをかましてくる。

なんといっても威力がハンパじゃないブルノフ。こんな投げが加わったら、さぞかし強いだろう。



このボディプレスがグゥ（大）。

ダルトン「男のジャンククラッシュ」
←ため→＋ボタン

この技は、ダルトン使っていればすぐに気がついたハズ。

気がつく、というよりも、勝手に出てしまう、といったほうが正しいだろうか？

ダッシュしながらそのまま相手を掴んでしまうという、なかなかおそろしい性能を持った投げ技だ。

ボーッとしているとすぐに投げられてしまうぞ。

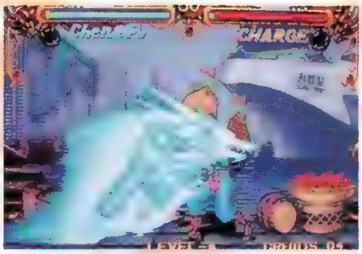


ちょっとズルイ感じだ。使える。

チェンフー「酔流落（すいりゅうらく）」
←↓↙＋ボタン

おどろくなかれ、当て身投げである。

CPUに対して超必殺技などを出すと、たいていこれで返されてしまう。



こんな感じで超必を当て身される。かなしい。

使い方は某ゲームの当て身と同じく、足払い系以外の技なら必殺技でもなんでも取れるというもの。

しかし、外れると自分から倒れてしまうので、スキができる。

しかしこの当て身は使える。ぜひともチェンフーをやって使ってみてほしい。



相手の攻撃を読んでガシガシ投げまくろう。

デューク&シューコーの使い方（注：家庭用のみ）

家庭用ネオジオのダブルドラゴンのロム（CD）が発売されているころだと思う。キミはもう買ったか？

以前に、「難しい」モードで1コインクリアすればデュークとシューコーの2人が使えるようになる、と書いたが、実はクリアしなくても、このコマンドさえ入れればいつでも使えるということが分かった。

そのコマンドとは、

●1Pコントローラーでキャラ選択画面でビリー、マリアン、チェンフー、ジミーの順でカーソルを3秒ずつ止めるとキャラ枠が2つ増えて、ボスキャラ2体が使えるようになる。

ということである。

これでヘタッピなキミも安心というワケだ。さあダブルドラゴンのロムを今すぐ買いに行こう!!

また、もう1つの隠しコマンドとして、「超難しいモード」というのが現れるコマンドがあって、それは…、

●1P、2Pどちらかのコントローラーで、オプション画面中に、D→D→B→C→D→セレクトの順にボタンを押す。すると、「超難しい」モードが現れる。

デューク		シューコー	
猛虎烈掌打（もうこれっしょうだ）	↓↘→＋ボタン	朱雀（すざく）	↓↘→＋ボタン
翔爪脚（しょうそうきゃく）	→↓↘＋ボタン	鳳凰（ほうおう）	ジャンプ＋←↙↓＋ボタン
飛爪脚（ひそうきゃく）	ジャンプ＋←↙↓＋ボタン	玄武（げんぶ）	→↘↓＋ボタン
虎爪乱掌舞（こそうらんしょうぶ）	↓ため↑＋ボタン	蒼龍（そうりゅう）	→↓↘＋ボタン
跳撃破掌（ちょうげきはしょう）	←ため→＋ボタン	霞（かすみ）	←ため→＋ボタン
㊢猛虎烈掌獄炎破（もうこれっしょうごくえんは）	↓↘→＋２つボタン同時押し	白虎（びゃっこ）	↓ため↑＋ボタン
㊢鳳凰天翔脚（ほうおうてんしょうきゃく）	→↓↘＋２つボタン同時押し	㊢撃麟（げきりん）	→↘↓＋２つボタン同時押し
㊢鳳凰地斬脚（ほうおうじざんきゃく）	ジャンプ←↙↓＋２つボタン同時押し	㊢麒麟（きりん）	→↓↘＋２つボタン同時押し

…というコマンドだった。

では、デュークとシューコーのコマンド表もついでに載せとくので、ネオジオ版買った人は役立ててください。今回の私の役目はここでオシマイ。

次のページからは、キャラ別のエディ攻略だ。

これでクリアできるぞ!! エディ CPU戦

CPU相手にボコボコにして日ごろたまってるストレスを発散しよう。

担当：M、I

攻略の前に…

エディでCPU戦を行う場合、基本的に相手を立ち小パンチ・立ち中キックで特定の技を誘えることが多い。ほかのキャラでもできる部分があるので参考にしてほしい。

しかし、CPU側の体力が半分にならないとうまく誘えないようだ。半分ぐらいまではリーチの長いキック系などで減らしていこう。

あと必殺技はスカイレッグスラッシュが使えないので、この攻略では使っていない。あらかじめ頭に入れておいてほしい。

それでは各キャラ攻略だ!!

VS ブルノフ

ブルノフは基本的に跳び込みOKなのでジャンプ大キック→しゃがみ中キック→キャンセルレッグスラッシュでOKだ。跳び込み時は大キックでなくても構わないのだが、ブルノフが歩いてきてスカって後ろに回っちゃったときは、速攻で投げられちゃうので、もしものために大キックにした。

あと、相手体力が半分ぐらいから立ち小パンチをポンポンと押しているとニトロスライムかキャノンボールをやってくる。

キャノンボールを出すときはバックジャンプを2回やるので、それに合わせてデンジャラスコンビネーションを入れればいいだろう。

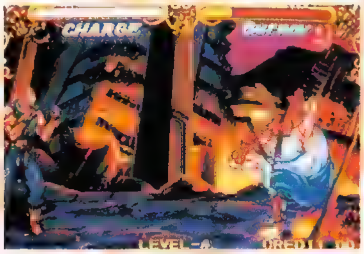
もし点稼ぎをしたいのならば、しゃがみ小パンチで見切って止めればいい。カウンター1点が入り、相手の体力も少ししか減らない。

相手のCHARGEが光っているときは、バックジャンプを2回やったらヘビークラッシュがくるので2段ジャンプで避けよう。

ニトロスライムがきたときも2段ジャンプで跳び越し、連続技を入れてやろう。



バックジャンプ2回だ、くるぞ!!



きた〜!!



ヘイッ!



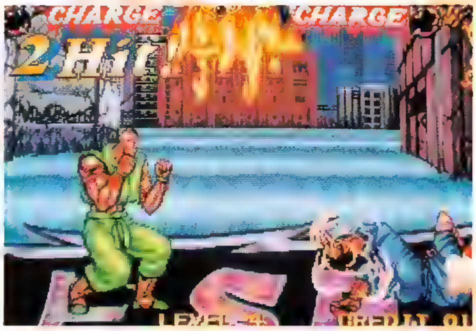
こんな感じだ。

VS ダルトン

ダルトンは2段ジャンプ大キックからいってもよいが、しゃがみ大パンチがこいつには使える。ダルトンの面が始まったらしゃがみ大パンチを連打して相手に近づく。このしゃがみ大パンチを連打しているとダルトンが止まって動かなくなるのだ。

相手はガードしたままなのだが、構わずしゃがみ大パンチ→しゃがみ中キック→キャンセルレッグスラッシュを打ち込もう。打ち込んだらすかさずしゃがみ大パンチ連打だ。

すると2回に1回くらいは、ガードしてないポーズをとったままなので、そこに連続技を入れてやろう。



たまにしゃがみ大パンチ→中キックがつながらない。

これだけでうまくいけばパーフェクトだ。ダルトンはいろいろ動かれるとイヤなキャラなので、しゃがみ大パンチで固めたほうがやりやすいと思う。

たまに立ったままピヨってることがあるので、そこにD・H・D（デンジャラスヘブンズドア）をブチ込んでやるとなおいい。ダルトンが上のほうまでブッ飛んでいくぞ!!

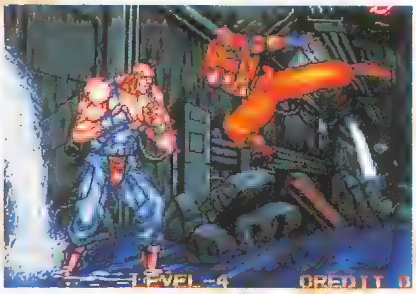
普通に2回ジャンプ大キックからの連続技を入れる場合は、男の気合弾をばんばん撃ってくるので気をつけるように。あとアッパーで返されないよう、気をつけて跳び込んでくれ。

VS アボボ

アボボもブルノフと一緒で跳び込んでからの攻撃が入るので、そこから連続技を入れればいい。

ただ時々入らない場合があるので、そのときはジャンプ大キック→しゃがみ大パンチ→しゃがみ中キック→キャンセルレッグスラッシュでOKだ。相手がガードしたときはしゃがみ中キックで止め、再び跳び込めばよい。

なぜ、大キックで跳び込むのかと言うと、それもブルノフと同じでアボボの背中に回ると投げられてしまう。この場合に大キックだとめくりになるのだ。



めくりそこなっちゃった。

ただブルノフと違うところは、こちらの攻撃に対して何も誘えないので基本的に跳び込んでからの連続技中心になってしまう。カウンターを取りたい場合は、むりやり跳び込み小パンチでカウンターを取るぐらいしかないだろう。

アボボは跳び込みからの連続技が入るので弱い敵に思えてしまうが、基本技、コマンド投げが超強力なので絶対気を抜かずに攻めていこう。

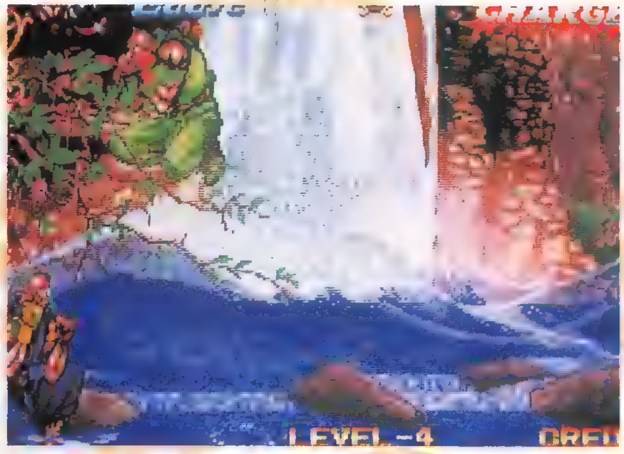
ヘタをすると、アッという間にKOさせられるぞ。

なお、ハンマーパンチはしゃがんでないと転んでしまうので、しゃがむように心がけよう。

VS エディ

跳び込むとデンジャラスコンビネーションで返されるし、しゃがみ強パンチで追っかけても返されてしまう。どうしようもないので、まず左端に行く。エディがノコノコ歩いてきてしゃがみ中キックが当たる場所にきたら、しゃがみ中キック→キャンセルレッグスラッシュで相手のダメージゲージを一気に減らしていこう。CPU側の体力が半分になると動きが変わり、しゃがみ中キック、もしくは何もしないでいると敵が跳び込んでくる。そこにすかさずデンジャラスコンビネーションを入れよう。

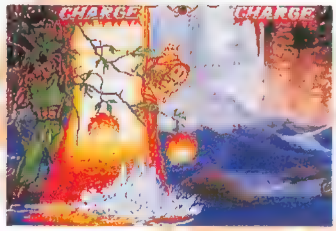
とまあこの記事を読んでるかぎりではカンタンそうだが、いざやってみるとしゃがみ中キックで跳んだときなどは、速攻でコマンドを入れないと間に合わない。かなり慣れないと見切れないので、回数をかさねるようにしよう。最後に入れるのは超必殺のボルカノンアッパーがコマンド入力しやすくていいだろう。



よし、跳んだぞ。



間に合った。かなりシビアだ。



ドバーン!!

技を入力するとき「間に合いそうにないなぁ」という場合は、すぐにガード入力に変えたほうがいい。くらってしまったらCPUの連続攻撃が待っているぞ。

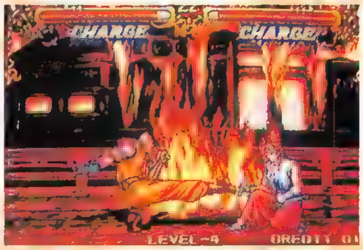
VS レベッカ

このCPUが後半にくるとランクがかなり上がっていてとても難しく、「こんなのクリアできねーよ」と思ってしまう。跳び込んでみても飛蝶斬で返されてしまうし、ちょっと離れちゃうと紅刃拳の連打。飛び道具のないエディにとってはもうどうしようもない。普通に闘ってはどうしようもないのでハメ殺すいいパターンがあるからここに紹介しよう。レベッカもそうだがほとんどのキャラクターはしゃがみ中キックかしゃがみ特強キック連打で固まるのでそれを利用する。

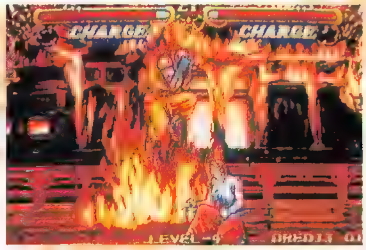
レベッカはしゃがみ中キックで固められるのでスタートしたらしゃがんで中キックボタンを連打する。そして中キックが出たらすぐに右上にレバーを入れ、相手の目の前に何も技を出さないで降りようとする。

そこで相手と反対方向にデンジャラスコンビネーションを入力する。するとなぜかレベッカが飛蝶斬を出しているのだがスカっていて、しかもエディの後ろに飛蝶斬が出ているのでカウンターでエディのデンジャラスコンビネーションが当たってくれるのだ。

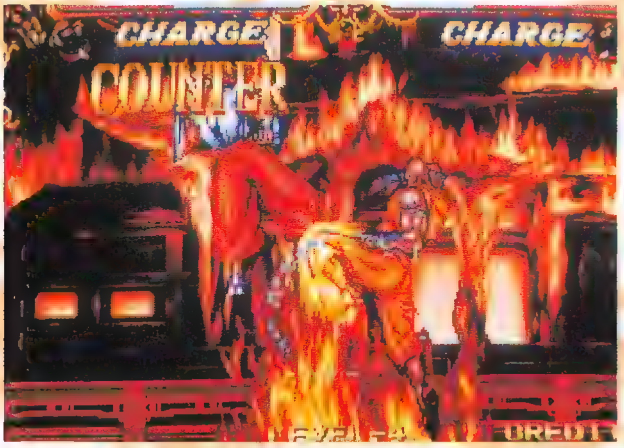
そしたらまた相手に近づき



このときレバー右上だ。



ここに跳び込んでるのに…。

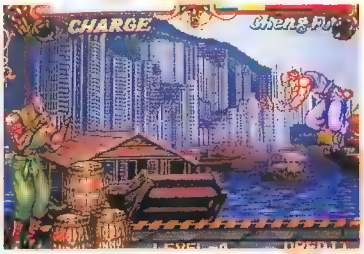


なぜかこうなる。

しゃがみ中キックがギリギリ当たらない間合いで中キックを連打する。その繰り返しだけで勝てるぞ!!
　まともに闘うよりも数倍ラクチンなのでぜひ利用してもらいたい。

VSチェンフー

　チェンフーは小パンチをポンポンと押していると飛翔脚をやってくれるので、カウンターでデンジャラスコンビネーションを入れればいい。
　とはいっても体力ゲージ半分くらいまではあまりやってこないので、最初は左端に行ってしゃがみ中キックが当たる間合いまでやってきたら、しゃがみ中キック→キャンセルレッグスラッシュをやればいい。初めはしゃがみ中キックが入ってくれるぞ。



バックジャンプだ。



イェーイ!!

　飛翔脚をデンジャラスコンビネーションで落とすとき、チェンフーがバックジャンプして飛翔脚を出してくれるのでわかりやすいのだが、たまに出してこないで変な行動をとるときがある。そんな時に必殺技を出すとボコボコにされる。コツとして→↓↙とレバーを入れといて、飛翔脚をやってきたらボタンを押そう。
　また、たまーに黄龍脚をやってくるので、技が終わって寝ているところにレッグスラッシュをやってやろう。なぜか当たってくれるぞ。

VSビリー、ジミー

　主役の2人である。基本的な行動パターンは一緒だ。
　この2人は立ち小パンチをやると双龍牙、飛龍拳をやってくるのでデンジャラスコンビネーションをブチ込もう。相手の双龍牙、飛龍拳が届かなかったときはまたやってくるので、そこにブチ込む。変に跳び込んだりしないほうがいいぞ。裂空破、龍神拳で落とされるだけだ。
　たまにトコトコ歩いて来て目の前でジャンプしてくる。そのときはデンジャラスコンビネーションで落とそうとしないほうがいい。あまりに近すぎてスカってしまい、ビリー、ジミーが裂空破、龍神拳をやってくるからだ。素直にガードしたほうが身のためだぞ。
　ビリー、ジミーのCHARGEが満タンになって双龍転生したらもうダメだと思っていい。ビリー、ジミーの双龍転生はかなり性能がいいので変身させないほうがいい。もう一つの必殺吠龍撃破や閃空破のほうがなんぼかマシだ。

VSマリアン

　マリアンも小パンチでアクセルブレカーが誘える。基本的に他キャラと一緒だ。
　ただマリアンのアクセルブレイカーは速いので間に合わないと思ったらデンジャラスコンビネーションを出すのをやめよう。
　それとたまにムーンドライブをやってくるが、これはガードしよう。いくらなんでも間に合わない。マリアンはすべての行動が素早いので気を引きしめていくべき。

VSアモン

　アモンのステージはスクロールが激しいためか、うまく連打ができないので連続攻撃はやめといたほうがいいぞ。キャンセルもだ。
　アモンも立ち小パンチで刺風拳をやってきてくれるのだが、体力を半分減らすのがツライ。ここは、しゃがみ特強かレッグスラッシュで減らそう。



きたぞ!!

　そうして半分ぐらいになったら立ち小パンチだ。刺風拳で突っ込んでくるのでデンジャラスコンビネーションを合わせてやろう。
　近くで刺風拳を出してくると間に合わないので、そういう場合はしゃがみ中キックで止める。
　鷹爪拳はジャンプして上のほうで出してくるのでカンタンに避けられる。小パンチをポンポン押して、刺風拳にデンジャラスコンビネーションをカウンターでボコボコにしてやろう。最後はD・H・Dでキメてやれ!!

VSデューク、シューコー

　こいつらは強い。基本技の性能がよすぎるのだ。
　それにしゃがみガード不能な技や、立ちガード不能な技をバンバン打ってくるので動き回られるとどうしようもない。
　かといって自分からバンバン攻めても、すべてガードされてスキのある技はほとんど返されてしまう。
　よって、待つしかないのである。
　こいつらが離れた間合いの場合は、立ち小パンチをポンポンと押してみる。もし技を出してくれればチャンスだ。スキのある技をガードしたらきれいにしゃがみ中キック→キャンセルレッグスラッシュをキメよう。チャンスはのがすな。
　跳んできたらもちろんデンジャラスコンビネーション。で、返せない場合はしゃがみ中キック→レッグスラッシュで間合いを開ける。



ボコボコだ。



あっちいけ!

　普段は立ってガードしたほうがいい。間合いが離れていればスライディングは怖くない。
　あとシューコーの踏みつけはダッシュすれば技が入るので、そこから連続技を決めてやろう。
　自分の体力が勝っていてこのまま勝ちたいときはしゃがんで中キックを超連打だ!!相手が固まってくれるぞ。
　また、シューコーはワープしてくるが技を出していれば問題ないだろう。
　とまあこんな感じだ。どんどん近づいてくるので削り殺す形になるが、しょうがないだろう。

終わりに…

　基本的に初めの10人はハメるか技を誘うパターンになっている。一応オールパーフェクトもとれる。が、残りの2人にボコボコにされて終わるときもあるだろう。そこは自分なりに慣れてやるしかない。がんばろう。

自分との戦い…それがF・S!

AIR COMBAT 22
エアーコンバット22

©NAMCO
写真協力：㈱航空新聞社 ㈱酣燈社

ターゲットをHUD上に追いつめる。定まらない焦りを抑え込み、冷静に操作することが最重要だ!

担当：戦闘妖精K・K雪風

初心者のために……
F・S基礎知識
第2回 ドッグファイトとは…

前回は飛行機の基礎を説明したよね。今回は飛行機同士の戦い、空戦について基本的なものを説明していこう。

今回のF・S基礎知識は戦闘機同士の戦い、ドッグファイト(空戦)について話そうと思う。

まず、その第一歩として、飛行機の動きとその制限を話していこう。

F・Sの基礎知識① 戦闘機の制限

前回のこのコーナーでの説明を思い出してほしい。飛行機はなぜ飛び、どうすれば飛び続けることができただろうかを。もう一度おさらいすることにしよう。

飛行機はエンジンで推進力を発生させ、それに応じて増加する抗力を翼で揚力に変えて地上から飛び上がる。

そして飛び続けるためには、機体総重量に比較して高まる重力に負けないように揚力を一定以上に保つ必要性がある。揚力を保つには一定の推進力が必要となり、結果として飛行機は常に前進しながらでないと飛び続けることはできないということになる。

これが、飛行機の動きの制限となっている。

このことから、次のことができないとされている。

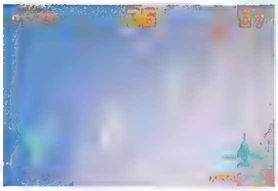
①後退運動
②空中停止

現代の戦闘機にはV／STOLと呼ばれるタイプのものがあり、これらは、噴射口の向きを変えることで、空中に静止したり、垂直に移動も可能となっているが、エンジンの多目的化により、戦闘機としての性能は落ちてしまう。


逸脱した運動ができるV／STOL機のハリアー。

蛇足はここまでにして本題に入る。

動きの制限が実際にどんな点で関わってくるかというと、敵が背後にいたり、すれ違ったときなどだ。こういった場合、円形の動きしかできないので、図のように宙返りか旋回運動のどちらかで追わなくてはならない。A・C22でも矢印のほうへ追えとなるが、このとき、実際には円の運動をしていることを覚えておいてほしい。


矢印の方へレバーを倒せば…。

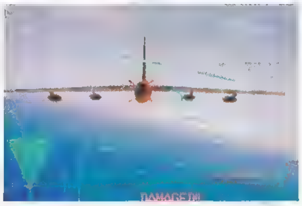
F・Sの基礎知識② 武装の一方向性

次に戦闘上、制限となるのは武装である。

戦闘機の武装にはいろいろなものがあるが、そのほとんどが前方にしか射出することができないものばかりである。

このことは第一次大戦から現代に至るまで変わらない。

爆撃機などには全方向に撃てるバルカンや後方専用のバルカンなどがあるが、戦闘機に搭載された例はあまりない。あまり実用性がなかったからだと考えられる。


B-52などは後方用のバルカンがついてる。

こんなことから戦闘機同士が正面を向かい合って攻撃し合うとお互い大ダメージを負うリスクが生じ、自然と相手の後方にくいついてから攻撃するのが、空戦のセオリーとなっていったのだ。

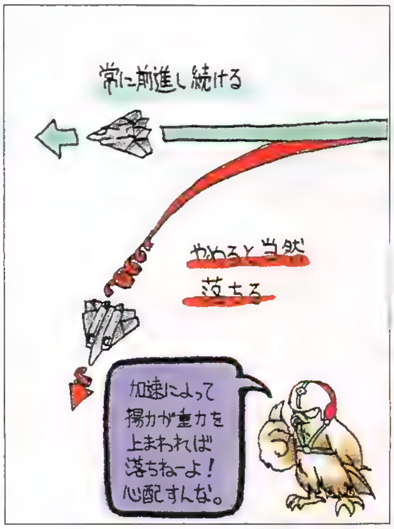
F・Sの基礎知識③ ドッグファイトとは?

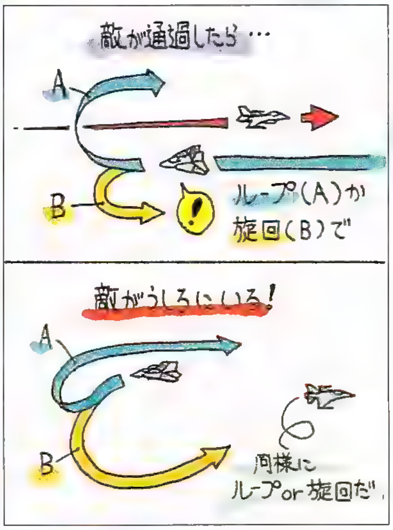
以上のようなことから空戦＝ドッグファイトを簡単にまとめると、

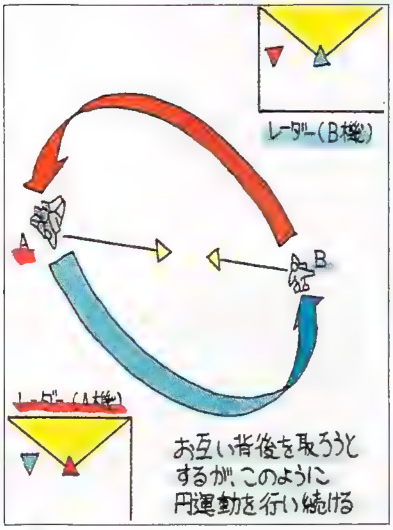
●相手の背後をとりあうものとなる。このことを飛行機が動きの制限通りに行うと、お互いの背後を狙い、つねに旋回し合うことになる。この姿が、犬のケンカに似ていることからドッグファイトといわれたゆえんとなっている。

今回はここまで。かなり中途半端ではあるが、ドッグファイトについてさわりぐらいは理解できたと思う。

次回はこの続きを説明しよう。







実機を知ろう！

鋼鉄の翼たち…

第2回 エネミーサイド

今回はA・C22の敵側の戦闘機を紹介していこう。

今回の鋼鉄の翼は1ページにわたって、A・C22で敵側を演じている戦闘機たちを紹介していこう。

Mig-21 フィッシュベット

かなり古い機体ではあるが低コスト高性能なことから東側諸国に広く普及したベストセラー機。西側のF−4ファントムにつぐものがある。

当時は高性能であったが、現在ではやはり遅れた機体として扱われ、A・C22中でも最も撃破しやすい機体に設定されている。


東側ベストセラー機とはいえこの数はちょっとね…。

F-4 ファントムII

アメリカ空軍の主力戦闘機として使われ、日本を始め、各国で使用されるほどのベストセラー機。

現在、アメリカ空軍ではほとんどが退役しているが、その多目的性と性能に今も高い評価を受けている。

A・C22ではその性能をうかがえないが、時には攻撃機としても活躍し、EF−4として電子戦機としても使用されているほどの機体だ。


塗装がイカス！ちなみにこれはゲーム画面。

A-10 サンダーボルトII

A−10は大きな兵器搭載能力を持ち、戦場においては長い滞空時間でかつ、優れた運動性を持っていた。

速度性能は重視しなかったため、型があまりにも特異になっている。

武装の特徴はなんといっても、機体先端にある30ミリガトリング砲である。その威力は戦車の厚い装甲すら撃ち抜くほどであり、このことから別名"タンクキラー"と呼ばれるほどであった。

F-16 ファイティングファルコン

当時の主力戦闘機だったF−15を補佐するための機体だったが、小型であるのに、搭載能力が高く、戦闘攻撃能力もかなり優れていたため、F−15よりも需要が増え、アメリカ空軍の中核戦術戦闘機となっていった。

他国でも、F−4と同じように、安価で高性能なこのF−16を採用している。

その後さらに改良され、F−16Dでは操縦系統がフライ・バイ・ワイヤーなどの新技術を使用している。

A・C22では小型で狙いにくく、運動も結構するので、かなり厄介な機体に設定されているようだ。


A・C22のF−16のこの色はちょーカッコイイぜ！

ラファール

フランスの次世代戦闘機として作られたラファール。

無尾翼デルタ翼の双発機でコックピット近くにカナード翼を持っている。

運動性を高め、コックピットも座席の角度などを変化させることで乗員の耐G性を高めたりもしている。

A・C22中ではその運動性を認められてか、かなり高度なマヌーバを行ってくる。


実機のA−10サンダーボルトIIの写真だ。


これが制式採用されたラファールの姿だ。


実機のF−16がこれ。シンプルな機体ではある。


カモ的存在になっているが実機ではかなりの優秀機だぞ！

C-130 ハーキュリーズ

ターボプロップ4発の輸送機で、原型機から現在の形まで全く変化していない。ほかに代わる機体すら作られないほどの優秀機。

A・C22ではカモ的な存在になっているが、輸送を主としているこの機体ではしかたがないかな。

今回はここまで。次回は残りすべてを紹介していこう。

大型筐体ものがうまいとモテモテ(ウソ)

君もトップガン！

AIRCOMBAT22が即!上達する方法

コース別攻略に入る前に細かいテクニックをご披露しよう!



今回は次回から始まるコース別攻略に備えてA・C22における敵機撃墜までの流れとそのテクニックをまとめて説明するのでしっかりと理解してほしい。

A・C22の流れ

A・C22はフライトシミュレーターではあるものの、こちらが狙われ続けるようなことはない。ミサイルやバルカンで攻撃されることはあるが、撃墜は決してされないので回避行動はミサイルを撃たれたときだけでよい。



回避運動はこのときぐらい。画面外にしてしまえば当たらない。

そのため、プレイヤーは一方的に敵を追い、時間内に敵をすべて撃破するだけでよくなる。極端に言ってしまえば、A・C22の流れは次のようになる。

①索敵(敵を捜すこと)
⬇
②捕捉(視界に捉えること)
⬇
③攻撃(距離に応じて武装を選択。撃破するまで追跡する)

③で撃破したらまた①に戻る。これの繰り返しであるといえる。

A・C22は時間との戦いなので、上達の秘訣は①、②、③の行動をいかに素早く行えるかにあるのだ。

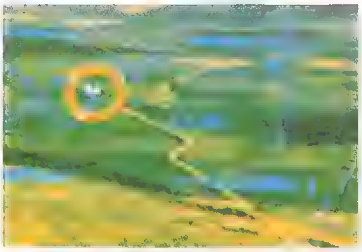
では、それぞれの項目をチェックしていくとしよう。

索敵の上達法はレーダーにある！

敵を捜し出す索敵。具体的にはどうするのか。答えは簡単。ただ敵を自分の視界に持ってくるだけでいい。なんだ簡単じゃんと思った人。本当にそうかな。

A・C22には複数いるターゲットから一つをどんなに離れた距離でもロックし、常にH・U・D上に相対距離が表示されており、そのターゲットの位置を矢印が表示している。この矢印を追っていけばいつかはターゲットを見つけることができる。しかし、この矢印は最短距離を示しているわけではないので信じすぎるのも問題があるぞ。

しかも、このターゲットは撃墜するまでほかの敵に変更されないというわけではない。視界(画面中央付近)に1秒以上、現在ターゲットになっている敵以外の敵を入れておくと勝手にそいつがターゲットとして扱われてしまう。

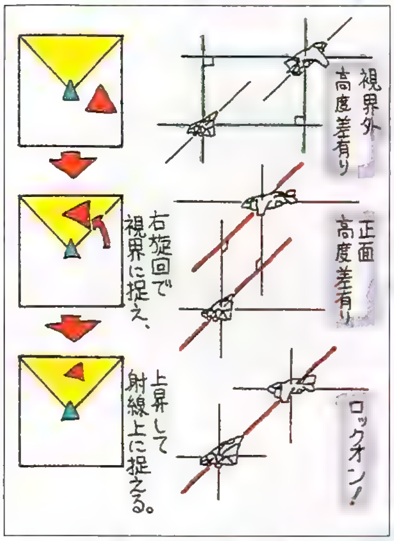

HUD上のここに表示されるターゲットとの距離。


矢印が上のときは結構問題あり。あせってループしちゃだめだ。

矢印で敵を追っている途中でほかの敵が入り込んでくるといきなりそいつにターゲットが移り、そいつを追うようになる。何機もの敵機がいるときにはかなりの注意が必要になってきてしまう。

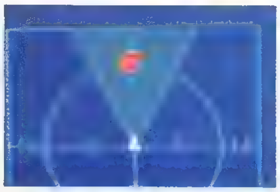
やはり、レーダーを見て自分が次に狙う敵を判断し、そのターゲットを視界に入れて、攻撃したほうがよい。

レーダーのみで敵を視界に入れるのはかなりの熟練が必要だが、ぜひ覚えてほしいので一例を挙げて説明しよう。



では実際にやってみよう

図1を見てほしい。レーダー上でターゲットとなっているキャラがかなり遠く、近くに(背後)いた場合、まず、レーダー上の視界(扇状のエリア内)にその敵キャラを入れるために、右、左どちらでもよいから旋回する。図の場合、右旋回がよいだろう。さて、レーダー上の視界内に入れたはずなのに画面内にはいない。こういう場合は高さが違うからである。レーダー上で高さはちゃんとした数値では表示されないが、敵を表す赤い矢印で表示されているのだ。

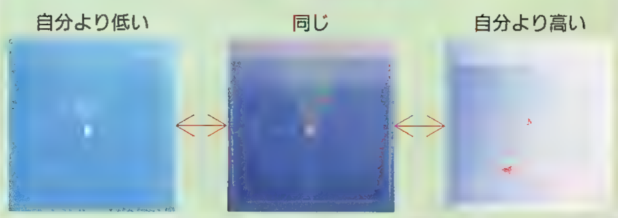

この部分が視界の範囲を表す。

大きさについては、下に写真を3つ用意したので参考にしてほしい。

図では赤い矢印が大きくなっているので自分よりも高い位置にいることがわかるから、上昇してみると視界にちゃんと入ってくる。視界に入れたら1秒以上固定して、ターゲットをコンピューターに認識させよう。目安としてはそのターゲットが赤いシーカーで表示されたらOKだ。レーダー上でもほかの敵と違い点滅しているはずだ。

この基本をうまく応用して自分に近い機から撃破していくことを練習しよう。うまく敵を視界に入れるこ

レーダー上の高度表現




地形によっては見にくいところもある。目をこらせ！

とができるようになったら次は捕捉にいこう。

捕捉は重要だ！

捕捉には次の2つがある。
①ミサイルシーカー(パティー)によるロックオン
②バルカンの射程内におさめ続けるもの

ミサイルシーカーによるロックオンは画面中の円に敵を入れ、ミサイルシーカーが合えばよい。ミサイルシーカーはミサイルの射程内であればどこでも作動する。円内に敵を入れたのにミサイルシーカーが作動しないときはターゲットとの距離が2百メートル以内か2千メートル以上のときだろう。ミサイルシーカーによる捕捉は、視界内にいる限りずーっと続く。


2百メートル以内だとシーカーは出ず、これになる。

②システム的なものではないが、バルカンが当たる位置に敵を捉え続けることである。


ロックオンしてしまえば視界から消えない以外はOK。

簡単にいったが、①よりも②のほうがはるかに難しい。

しかし、ミサイルに制限があるからには、バルカンで撃墜できなくてはクリアはほど遠い。バルカンで敵を撃破するとエクステンドする時間もノーマルで8秒。これに対しミサイルだと5秒しか増えないのだ。

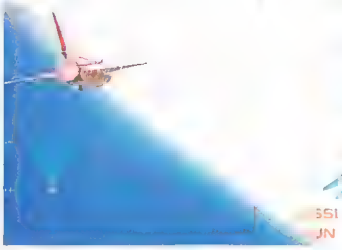
やはりバルカンによる撃墜を目指そう。

バルカンにせよミサイルにせよ、捕捉は必ず、敵の背後をとるように動くこと。旋回中の敵を狙うこともできるがリスクが大きすぎる。

旋回中の敵の背後をとるときは減速し続けながらこちらも同じ方向に旋回し続けるか、逆に加速して一度画面外に消してから旋回して修正する。

さて、加減速を行う際に注意してほしいのが敵の速度である。もし、速度が遅い敵を追っているのなら、加速して背後をとる方法は好ましくない。逆に高速で飛行中の敵に対して低速で追うのもあまり効果的ではない。


ミサイルで爆破してもよいが3秒の減りは大きい。


側面でとらえた時はとにかく追うしかない。

しかし、敵の速度はこちらの計器類には表示されないのでどう判断したらよいか。

普通なら自分の速度は上げ下げして判断するが、A・C22は一部の例外(ゲームレベルの設定やドッグファイトモードの後半面など)を除いては機体によってある程度速度が決まっている。回避運動のパターンもある程度決まっている(これも変動する)。

それらをまとめたのが表①である。

速度は自分の標準速度(スロットルをいじってないとき)のものから低速か、高速かを表している。

回避運動とは、こっちがミサイルシーカーによるロックオンや、バルカンで攻撃をしかけたときにとりうる行動のことである。それぞれを説明すると、


加減速で背後もとれるのだ。側面であきらめるな！

①旋回
旋回とはどちらか一方にずーと旋回し続けること。上昇下降は上下の揺さぶりを表す。

②マヌード
ロールすること。バルカンの射撃を回避するためによく行う。

③ループ
最も厄介なのがこのループ。宙返りのことだが、追うのがかなり難しく、ループ中にマヌーバを行う強者もいるので要注意。

これらを参考にして捕捉を素早く行おう！


旋回中の機体にはついていくしかない！


ループ中の敵を追うとかなり厄介だ。

機体名	速度	回避運動
B-52	超々低速	旋回のみ
ハーキュリーズ	超低速	〃
E-2C	低速	〃
警戒機	低速	〃
A-10	低速	D・Fモードのみマヌーバ有り
Mig-21	低速	上位ランク以外はバンクのみ
ハリアーⅡ	低速	上下の揺さぶりが主体
F-4	低速	Mig-21と同一
F-16	同一	レベルにより
ラファール	高速	高度なマヌーバとループをする
F-14	↓	↓
F-22	↓	↓
Su-35	↓	↓
???	NO DATA	NO DATA

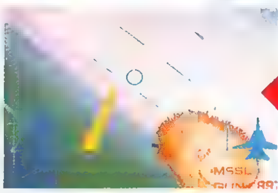
攻撃については先読みが重要だ

捕捉さえしっかりしていれば③の攻撃はないも同然。そこで、ここではバルカン、ミサイルの当て方のコツを伝授しよう。

●バルカンについて

表①の回避行動性速度を元に後方から動きを先読みして撃つこと。サイトに合わせるよりもバルカンの線の流れを当てるようにすることが重要。それが難しいのなら思い切り接触して撃ちまくってもOK。


バルカンは少し先に置くような感じで流し撃ちをしよう！


ほら！ヒット！これで8秒+だぜ！

●ミサイルについて

上級コースとかは旋回中に決して撃たないこと。ちなみに背面飛行やループ中もほとんど当たらないので無駄な浪費をなくすようにしよう。

ミサイルにはまだちょっとした秘密があるが、それは次号にまわそう。ヒントは写真にあるぞ。


このミサイルの動きはいったい…。



彗星のごとく敵を薙ぎ倒す!!

GALAXY FIGHT ギャラクシーファイト -UNIVERSAL・WARRIORS-

CPUもついに大詰めに入る。これらのパターンを参考にして、高いスコアをめざせ!!

ズザーッ、いけるぜこりゃ

CPU戦 スコアアタック

G・ドーン

とにかく早い。もはやこの安定具合は、何ものにも代えられないだろう。

協力:北海道　SHADOWさんより…　担当:MAN次郎

増刊にはちょっと間に合わなかったが、G・ドーンのより効率のよいパターンというか点稼ぎ方法がわかった。クリアだけしたい人も、まぁ見てくれ。

開幕からいける！これだ!!

基本は、ただダッシュしてスライディングをやるだけである。失敗するのも、相手が反撃してきたときだけで、必ず入るのでこいつはおいしいぞ。

続く攻撃も、転ばした後にうまくタイミングを合わせてダッシュスラを重ねるだけだ。普通のスライディングではだめなので覚えておこう。



開幕はダッシュスラ。



倒した後はバックダッシュと



2～3歩さがってのダッシュスラがある。

このままパターンにハマっていったときのタイムは、うまくいけば50秒台で終わり、途中で一発くらっても47秒でしとめられるぞ。すなわち、1試合（パーフェクトなら）10万点ずつ稼げるのだ。

では、それぞれのキャラ別に入ろうと思う。

VS ロルフ

やはり、ダッシュスラからでいけるのだが、始まったら一回だけバックダッシュして相手のダッシュを誘い、そこにクロスチョップ→スラを当てて転ばすという手も使える。

ロルフの起き上がりの攻めは、バックダッシュして間合いをあけてから、そこにダッシュスラを重ねれば問題はない。一発でも攻撃をくらったら、早めに相手の体力を減らして0ドットクリア（204ページ参照）を目指そう。

ロルフは、バックダッシュをすると技を出してきやすいので、そこにつけこむわけだ。一つ注意する点は、ガードをしていないときのナパームに気をつけること。

VS カズマ

カズマは、始まってすぐのダッシュスラをくらってくれにくい。2分の1の確率ぐらいで、あやしげな蹴りを使って止めてくるのだ。ロスタイムを少々覚悟する



これこれ、マジでムカツクな、こりゃ。

なら、バックダッシュを思いっきりして颶風剣を誘い、そのスカったスキにスライディングを決めるという手もある。

起き攻めの方法は、ダッシュスラを2～3度ほど決めて、途中から起き上がりにクロスチョップをガードさせてのスラがよい。慣れてきたら、立ちAパンチ重ねのスラでもいけるぞ。

が、カズマとのCPU戦は、結構体力を削られがちだ。そこで、10万点を狙う方法を自分なりに作っていこう。スタートより近めの間合いでしゃがみA攻撃をやると、殺風陣を出してくることがよくあるぞ。

このステージは、慣れが点を左右するだろう。

VS ムサファー

何番目に出てきても、意外といけてしまうのが、このムサファーだ。スタート直後のダッシュスラで1回転ばし、後はドーンを2歩さがらせて



このスタートも、たまにしゃがみAで止められるので注意。

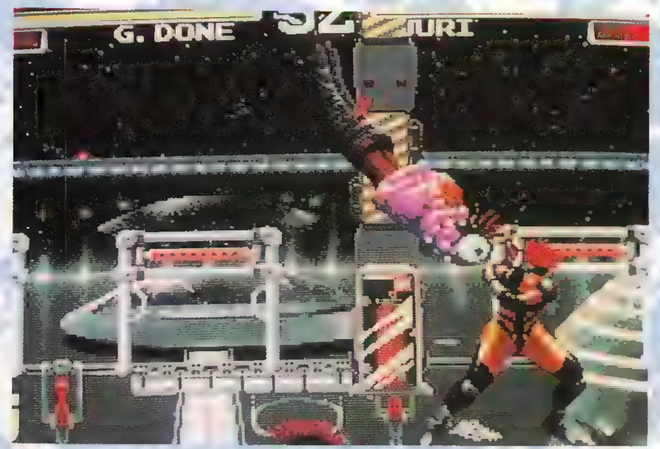
ダッシュスラどいこう。2歩さがる意味は、相手の歩みよりを待っているのと、ダッシュが出せる間合いを作るため。

万が一攻撃をくらったらそのラウンドは捨てよう。ムサファーは一発がデカく、削りの技が少ないのでドットがムズイのだ。

VS ジュリ

最初に出てきたなら、いきなりダッシュスラから入れる。後半で出てきた場合は、開幕クロスチョップで跳び込んでから、スライディングを出そう。一度転ばした後はダッシュスラを重ねるだけでOKだ。

一度ミスっても、10万点が比較的取りやすいので、あきらめずにがんばろう。ローリングスライサーで自分の体力を調整できるのがでかい。



クロス…天空X字拳だ〜っ(打点高め)。



スラ。後は基本。

VS アルバン

初めは基本どおりのダッシュスラから入ってよいのだが、転ばした後がカズマに似ている。

転ばした後は、できるだけアルバンに接近して立ちAパンチをガードさせられる間合いに入る。それができればあとは簡単、立ちA→スラという流れに持っていくわけだ。



この後スラにつなぐ。

起き上がりの間合いとタイミングを、十分につかんでから挑もう。

そのパターンに失敗したら、もちろん10万点を狙うわけだが、それは、間合いをあけてアルブラストの削りを狙っていくのがいいだろう。

VS ギュンター

対ギュンター戦は、いきなりダッシュスラでよいが、その後がいつもと違う。

一回起きたら、ギュンターの背中(めくり)にクロスチョップを当て、スライディングにつなぐ…の繰り返しだ。

ほかのパターンもある。起き上がりにレバー前入れAを重ね、その後そのままAの投げにつなぐ方法だ。そして、相手がふっ跳びオートダッシュになったところでスラを重ねて転ばし、A→投げの繰り返し。以上のことをループさせることが可能である。

ギュンターの注意点は投げで、タイミングがズレるとハンマーブレイクが決まるので気をつけておこう。



背中を見つめる!

VS ルーミ

始まったら少し相手の動きを見て、前に出てきたらスライディングを使い転ばす。もし後ろにさがったならば、いつもどおりダッシュスラでもよい。それさえうまくいったら、後は2歩後ろにさがってからのダッシュスラで、ボッコボコにしてさしあげよう。

もし失敗しても、しゃがんで待っているだけでガリガリと体力を削ってきてくれるので、0ドットになったら反撃してやればOKだ。

VS ボーナス君

こいつは、楽勝のクロスチョップ・スラだけでいける。2発両方決まってくれるので、46秒もかからないだろう。トドめはダイビングヘッドか?

VS ヤコブ

一本目は最初からスライディングで初めて楽々いける。だが、この時のスライディングはコツがあり、ダウンさせて口を開いたときを狙うのがベスト。

2本目も続くところまでスライディングのみでいける。これも、タイミングさえずれなけりゃ倒せてしまうぞ。が、もしドーンに変身されたら、ダッシュスラのパターンに持っていこう。一度でもガードされたら変身を待て。

VS フェルデン

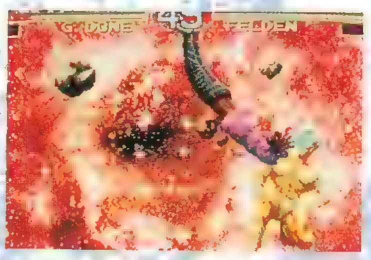
始まったら、垂直ジャンプからクロスチョップをやり、その後レバー前方斜めでふっ飛ばそう。この攻撃の後はオートダッシュではないので自分で走っていってスライディングを重ねるといいぞ。

転ばしたら、バックダッシュを一回やってから、もう一度ダッシュをやって間合いをつめてそのままスライディングだ。バックダッシュ→前ダッシュスラの流れで起き上がりはバッチリだろう。

まあ、これらがゴールデン・ドーンの稼ぎとなっているわけだが、それほど難しくはないぞ。ローウェが入っていない理由は、どんな達人でも一度はミスってしまうからだ。まあ、ガンバってみてくれ。私もガンバルぞ。



いい感じでオーバーヘッドを当て、



クロスチョップガード後、



ダッシュスラ。

おせちもいいけどCPU戦もネ!

CPU戦
スコアアタック

カズマ

CPU戦にこだわる人は、このページをヒントにしてさらにパターンを進化させようぜいっ!

担当：YACC

CPU戦はハメてこそ…

CPU相手に対戦プレイのように闘うのもいいが、しょせん人間の反応速度はCPUの瞬間反応にゃかなわない。

もともと対等な試合じゃないならば、ここはとことんダーティーにハメでもマチでもなんでもありのありありルールでいきやしょう。

人間はハメ技を抜ける技を見つけてくる（進歩する）けど、CPUは一度ハマり始めたらとことんハマる（進歩できない）。

はじめムカつくCPUがだんだんいいヤツに思えてきたら、君もCPU戦マニアの仲間入りだ。

慣れてきたらどんどんオリジナルのパターンを作ってCPUをハメまくろう。

以上はこのゲームに限ったことじゃないぞ!!

キ、キチクじゃあ寝起きを投げてみる

まずはCPUを転ばせる。そして相手の起きあがりにダッシュしながら重なり、裂斬殺で投げる。その起き上がりに再びダッシュ裂斬殺。

相手キャラによってはこれで完全にハマるぞ。

起き上がりが早いキャラに対しては裂斬殺後すぐにダッシュしても相手が動き始めてしまうのでハマる確率は低くなるが、運よく相手が起き上がりに出始めの遅い技を出してくれれば再び投げが入る。

裂斬殺は1回投げると3回2000点が入って合計6000点入る。

体力MAXから3回裂斬殺を入れてもまだ少し体力が残るので、敵を倒さずに2万点近い点数を得ることができるぞ。

これは全キャラ中最高の点効率で、他のキャラではこうはいかないぞ。

ちなみにパーフェクト状態で4回裂斬殺を入れて敵を倒すと1ラウンド7万点前後の点数が入る。


こんな感じで起き上がりにダッシュで近づく。

ちょっと得した気分 体力まっかっかボーナス

正式にはNARROW BONUSと呼ばれるこのボーナス。

自分の体力が0ドットのときに相手を倒すとなんと10万点ものボーナスが入る。

まあ10万点もの点数が得られるだけあって、それなりのリスクは覚悟しなければならない。

一応体力を0ドットにするコツを書いておくと…。

○まず相手の体力をすばやく減らす。べつにギリギリまで減らす必要はない。このとき手間取ってしまうとあとあと時間が足りなくなるぞ。

○次に自分の体力を減らすのだが、どの技がどれだけ減るかを覚えてどんどんくらっていく。ピヨリにはくれぐれも注意しよう。

○もう技をくらえないぐらいまで体力を減らしたら相手の技をガードして微調整する。自分の体力が1ドットぐらいになったらダメージの大きい技はガードしないこと（一気に2ドット以上削られる場合があるので）。

○ロルフのラピッドクラッシュなど連続ガードになる技で削り殺されそうになったら、0ドットになった瞬間にガードキャンセル颶風剣を出すといいぞ。

裂斬殺を3回入れた後に0ドット勝ちするると、1ラウンド12万点ほど入る。

でも全面0ドット勝ちなんてことは一生かかってもムリな話なんで、パーフェクト勝ちを逃した場合とか、このまましゃ自己ベスト記録が伸びねぇというときに狙っていくといいだろう。

その他の特殊なボーナスとして速攻ボーナスがある。

これはタイムを46秒以上残して敵を倒すと5万点入るというもので、パーフェクトボーナス・タイムボーナスなどを合わせると1ラウンド10万点ぐらい入る。狙いやすいキャラにはどんどん狙っていこう。


このスリル感がたまんねぇぜ。

キャラ別傾向と対策

VS アルバン

ラウンド開始後すぐにダッシュで近づいて裂斬殺を狙う。アルバンはラウンド開始時アルファイヤーなどの出始めが遅い技を出してきやすいので高い確率で裂斬殺が入る。

裂斬殺で投げたらすぐにダッシュしてアルバンに近づくと再びスキの大きい技を出してくるので裂斬殺が入る。


アルバンには、いきなりダッシュ投げで。

VS ムサファー

弱足払いを連射するとムサファーは飛んでくるので対空技で落とす。

あとは起き上がりにダッシュを重ねて裂斬殺。一度裂斬殺が入ればほぼ完全にハマる。

VS ルーミ

ルーミはよくラウンド開始時にパンチを空振りしてくれるのでCボタンの通常投げで投げてしまおう。あとは起きあがりダッシュ投げでハマる。ただしルーミは起き上がりが遅いので、裂斬殺後すぐにダッシュすると早すぎて相手を通りすぎてしまう。自分なりにタイミングをつかんでちょっと遅めにダッシュし始めよう。

あとルーミに対しては0ドット勝ちが狙いやすいぞ。

VS ジュリ

ダッシュ颶風剣をガードさ


こんな感じでしゃがんでよけよう。

せるとジュリは追いかけてきて反撃しようとしてくる。このときこちらがしゃがんでいるとジュリは蹴りを空振りするので、そのスキに連続技をたたきこもう。入れる技を工夫すれば46秒残しボーナスも狙っていけるぞ。

颶風剣を出す間合いが悪いと硬直中に技をくらってしまう。

VS ロルフ

バックステップを連発するとロルフはダッシュプラネットブレーカーを空振りしてくるので着地をダッシュ裂斬殺で投げる。

ロルフに対しては0ドット勝ちが狙いやすい。狙うときにはバックステップせずに、どんどん前ダッシュからの裂斬殺やラピッドクラッシュガード後の投げを狙っていく(ダッシュラピッドクラッシュには投げが入らない)。

VS ギュンター

ラウンド開始後すぐに跳びこんで連続技を狙っていく。するとギュンターは火を吐こうとして大抵くらってくれるぞ。

入れる連続技はジャンプ強蹴り↓(立ち弱パンチ×4)↓弱颶風剣がやりやすい。

この連続技を入れるとギュンターはピヨるので、次に密着状態から垂直ジャンプ強蹴り↓立ち弱パンチ×5↓強足払いの連続技を入れる。

あとは起き上がりにダッシュ裂斬殺を決めると46秒残しでムサファーを倒せるぞ。

VS G・ドーン

ラウンド開始直後にジャンプ中パンチをガードさせ、さらに弱足払いを4発ガードさせる。そのままAボタンを連打しながらレバーを上に入れて垂直ジャンプ弱蹴りを出す。

するとドーンはこちらが着地したところに足払いを出してくるのでガードキャンセルダッシュからの近距離強蹴りを当てる。蹴りをくらってふっ飛んでいくドーンをダッシュ斜めジャンプ弱蹴りで追いかけると相手はガードする。


まずはジャンプ中パンチをガードさせる。


さらに小足払いを3発ガードさせて…、


昇り垂直ジャンプを空振りする。


着地後相手は足払いを出してくるので、

着地後すぐに弱足払いを4発ほど出し、再び垂直ジャンプ弱蹴りと繰り返す。ドーンの足払いをガードしてダッシュ強蹴りを当てると今度はピヨるので、ダッシュ中パンチ↓中颶風剣で46秒残しでクリアできる。

VS ヤコブ

歩いて近づいて中足払いを繰り返す。運がよければ46秒残しも可能。

VS フェルデン

ラウンド開始時にレバー入れっぱなし+Aボタン連打で斜めジャンプ弱蹴りを出す。

フェルデンはガード後カオスストームを出してくるので、バックステップでかわしてダッシュ中パンチ・強颶風剣を入れる。

さらに相手の起き上がりに弱足払いをガードさせた後、昇り弱キックをガードさせながらフェルデンを跳び越す。

するとフェルデンはカオスストームを空振りするので、今度は近距離強蹴りを当ててピヨらせる。

あとは跳び蹴りからの連続技を入れれば46秒残しでクリアできる。


ガードキャンセル立ち強蹴りで返す。


コロコロ転がっていくドーンをダッシュジャンプで追う。

目指せカンスト!
やるこた1つだ

タイムボカン

**コツさえ掴めばクリアは超簡単。なので
カンストを前提にして各面を攻略していこう。**

担当:M.D.S.
―ジョッキー★笹岡

まずはやるべきことの順番

このゲームは面クリア型のゲームなので、毎面やることはたいして変わらない(最終面のみ違う)。

理想的な基本パターンとしては…、

①画面を2分割
②ザコの様子を見る
③さらに4分割
④65%以上囲んでボスを小さくする。
⑤ボスを追いつめる
⑥ボス囲んで終了

てな感じだ。

①画面を2分割

スタートの地点から、真上に向けて細かく線を引いていき、画面を2分割しよう。ザコとボスが別々のフロアになるのが理想。

②ザコの様子を見る

ザコがバラバラに動いているときは、少し様子を見て、ベストなときにうまく2分割の線を引いてやろう。

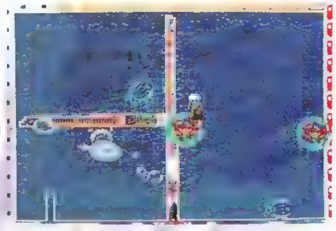

このときアイテムが出てくれると残ったザコも倒せてグゥ。

③さらに4分割

ボスがジャマなので、さらに4分割する。

④65%以上囲んでボスを小さくする

ボスのいないフロアのほうを囲んでいって、65%に達するとボスは小さくなる。

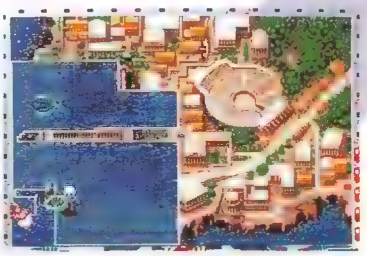

ここは栓をしないでギリギリで止める。

⑤ボスを追いつめる

ガイコッツの動きは単純なのでパターン化しよう。

⑥ボス囲んで終了

だいたい写真くらいの大きさなら99%取れるのでオッケーだ。


このくらいまで囲めばあとは栓をするのみ。

…と、だいたいこの手順である。

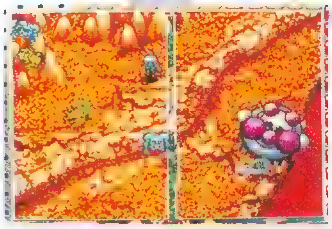
パターンがくずれた場合は、また別のやり方があるのであとで紹介しよう。

やってはいけないこと

やるべきことがあれば、やってはいけないこともある。というワケで、"これだけは絶対やっちゃいけない"というのを紹介しよう。

①離れ小島

これは前回もやったが、大切なのでもう1回。修復がムズかしい。


こうなると手の施しようがない。

②ボスの攻撃中に線を引く

これも前面通していえること。特定のボスをのぞいては、攻撃中に手を出すのは厳禁。

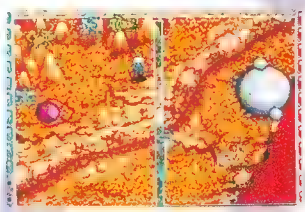
③ムリをする

これが絶対ダメ。タイムがなくなってきたりするとついつい一気に囲みたくなるが、意外に自機のスピードは遅いので、ムリは禁物なのである。よく肝に銘じておこう。

基本として覚えたいこと

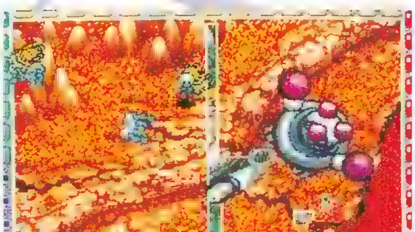
①ボスの攻撃は、主に2種類の繰り返しである

どのボスも、必ず一定のタイミングでしか攻撃をしてこない。


ボスの攻撃が終わった直後が狙い目。

なのでいったん攻撃が終わった後は、絶対そのあとにスキがある。そのスキを利用して線を引っぱるのが基本中の基本。

攻撃が1種類しかない奴はそれだけを毎回、2種類ある奴は、2種類の繰り返しだということも、覚えておくと非常に役立つぞ!!


ボスは多くても2種の攻撃法しか持ってない。

ちなみにヘビのボスは、何もしてこない。

②アイテムは常に時計回り(右回り)

アイテムは、放っておくと画面内の線上をしばらく巡回した後、しぼんで消えてしまう。

なので、取りたいアイテムがあったら、飛行を使ってすぐに取りに行こう。

アイテムは、出ると必ず時計回りの方向に動き出すことも、覚えておいてソンはないだろう。

③後半面はムリせず80%でクリアする

一応カンストするには、99%以上でクリアしていくのがいちばん早い。

でも、1000万だからと

いって10回取らなくてもいいわけで、通常入る点数が、1面あたり10万入ったとしても、それだけで120万、さらに最終面では、自由の女神を囲んだだけで100万のボーナスが得られる。

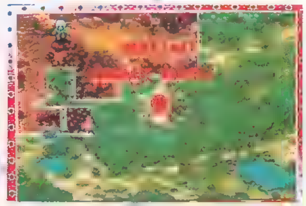


1面クリア時にこのくらい入る。

なので、全12面のなかでだいたい8回100万点ボーナスを取ればカンストするっちゅうワケだ。

8面まで100万取っていれば、残りの4面はもう狙わずに速攻クリアしてしまってイイのだ。これでだいぶ気が楽になったでしょ?

はっきり言って後半の4面で99%を取るのはツライ。ボスの攻撃もキツイし、ザコも多い。さらに、なんと言っても"タイムが少ない"。タイムの減りは、面を増すごとにだんだん速くなっていくのだ!


タイムアップになっても、爆弾がくるまではまだねばれるぞ。

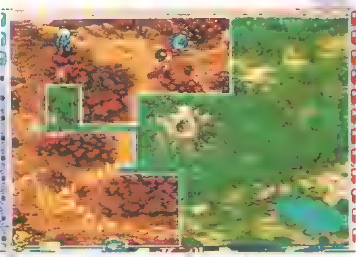
アイテムを有効に使おう

アイテムで、タイムストップ、ミサイルが出たら、真っ先にザコを退治しに行こう。

タイムストップはそのままダイレクトにザコを囲んでしまえばよい。

ミサイルは、乱射してはダメ。弾数があまり多くないのでムダ撃ちしてるとすぐになくなっちゃうぞ。

写真のように、ライン上で待ちかまえているとよいであろう。

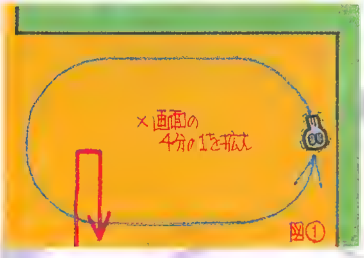

このように。ちなみに、アイテムは面を増すごとに少なくなる。

ガイコッツカーの囲み方

ガイコッツカーにボスが変形してからは、動きが一定なので簡単に追いつめられる。

では、そのパターンをここで解説してみよう。

まず、4分割したところからの追いつめ方。



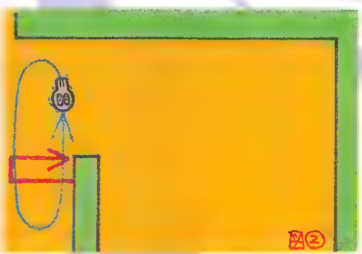
奴はフィールド上をぐるぐると一定の方向にまわっている。ときどき方向転換するのでそれに注意。

そしたら、奴の進行方向と逆まわり（対向車線）に線を引く（図―①）。

奴がきても大丈夫なように、広いほうへと線を引っぱっていくのがポイントである。

こうなると、奴は図のような周期を取るようになるので、この周期がくずれないうちに、早めに栓をしないといけない。

ここも、さっきと同じく、内側から外側に向けて線を引く。奴が入った直後に引き始めれば間に合う（図―②）。



また、いっぺんに引けなくても、ここで引っかかるようにしておけばすぐには逃げないので、2～3回に分けてここをふさいでも大丈夫だ。ここが一番ムズかしいところなのでがんばろう。



最後に、逃げられなくなった奴をさらに99%取れる大きさまで囲む段階。

ここは、奴がぐるぐる回っているところを、図のように穴のあいてない所から徐々に囲んでいこう。

このときもまた、対向車線から線を引くことを忘れずにしよう。

なぜなら、奴と同じ方向に線を引っぱると、スピードが奴のが速いぶん、追いつかれてくらう場合があるからだ。



この2つの違いがわかればもう大丈夫。絶対に死ななくなれるぞ。

各面のワンポイント

それでは、各面でのワンポイントみたいなのを、ちょっとずつやっていこう。

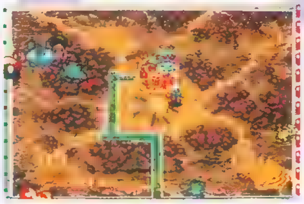
基本さえ押さえておけばたいていは大丈夫だが、知っておけばなおさらグゥなので、読もう。

1面 紀元前[illegible] アメリカ

この面は火山があって、そこだけ線を引くことができない。

しかも、ボスが地面をたたきつけると、火山から火山弾が降ってくる。

しかし、火山弾は爆発するまでは判定がないので、飛んで来たのを見たら気をつけるくらいで大丈夫。

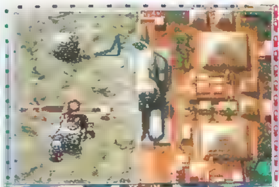

火山弾は爆風だけ気をつければよい。これは大丈夫。

2面 紀元前[illegible] エジプト

ボスの攻撃は、ミサイルとブーメラン。

ブーメランは、線を越えて飛んで来るので、安心しているとやられてしまうぞ。

特にボスを4分割したあとには要注意。


ブーメランには要注意だ。

3面 紀元前1400年 エーゲ海

ボスはカメで、攻撃は誘導弾のみ。

この誘導弾は、必ず自機のほうに飛んでくるので、いったん画面外に行ったからといって安心しないこと。

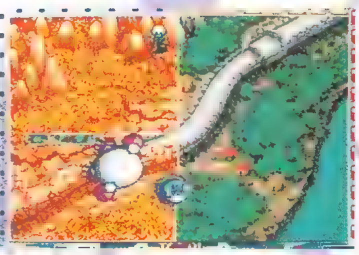
カニは、動きが横移動の往復なので、分割しやすい。


カニはこうして出ていくのを待とう。

4面 紀元前[illegible] 中国

この面からザコが5匹になる。

パンダの分身（?）攻撃は、戻ってくる頭にも当たり判定があるので気をつけよう。下手に手を出すと死ぬ。


戻ってくる頭に注意しよう。

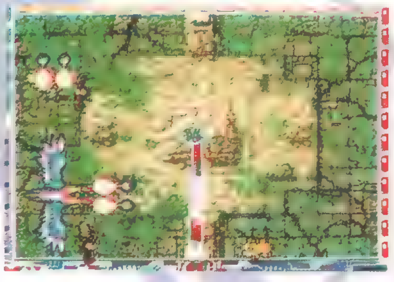
5面 AD0300年 メキシコ

ボスの攻撃は、たてつづけに4発発射されるミサイルのみ。

このミサイルは、ボスの進行方向から始まって、上下左右の4方向に発射される。

まあ、ミサイルを出すタイ

ミングは一定なので、そのときは、手を出さないのが無難。

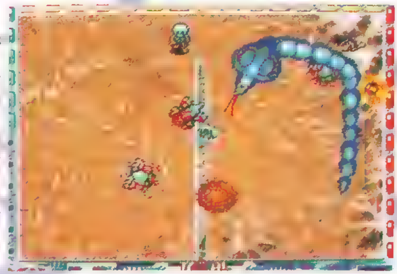


ミサイルは速いので手は出さない。

6面 AD0490年 ペルー

ボスのヘビは、何も攻撃をしてこない。なので比較的楽な面である。

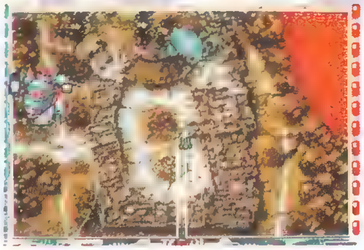
ただし、ザコが6匹に増えているので、多少うっとしい。



ヘビは何も攻撃して来ないのだ。

7面 AD1127年 イギリス

ボスのハンマーは、自機を狙って発射され、そこから一回転して元に戻る。



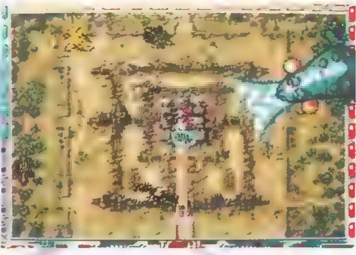
ハンマーを回してる間に囲んでしまおう。

実はこの回転してるときが囲みチャンス。ボスの動きも止まってることだし、一気に囲むのも悪くない。

8面 AD1143年 カンボジア

この面のボスのカエルの攻撃パターンは、ベロを出しての体当たりと、オタマジャクシ8連発。

どちらの攻撃も、自機のほうに向きを変えてから出すので、それを見てれば余裕でかわせるぞ。



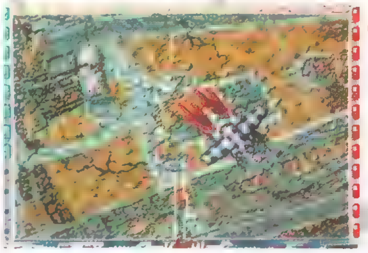
こっちを向いたら攻撃してくるという合図だ。

9面 AD1372年 イタリア

ザコが多い！なんと8匹ものザコがいるのだ。

しかし、ザコの動き自体は単純なので、早いとこボスと分割したい。

ボスがダッシュ4回したあとは、必ずコーモリのラッシュがくる。覚えておこう。100%は狙わないほうがいいぞ。



このダッシュのあとコーモリがくる。

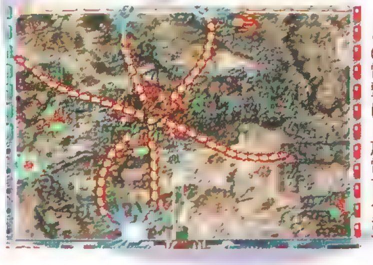
10面 AD1772年 日本

この面も時間がなくツライ。ザコは6匹と少なめなので、100万を狙うのなら、この面が最後のチャンスとも言える。

ボスの攻撃は火炎放射と電撃。

この電撃は、放電するまでに多少のスキがある（触手には当たらないぞ）ので、このスキに少しでも陣地を取っておきたいところだ。

なんせこの面からは時間がない。

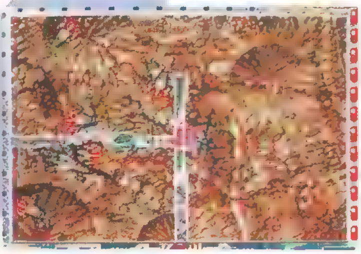


放電する前の伸ばしているスキに囲め！

11面 AD199X年 日本

この面はアイテムがほとんど出ない！

かなりツライのだが、80%ギリギリのラインでクリアを目指そう。最難関か!?

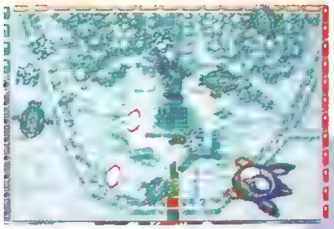


ザコがマジでうっとうしい。速攻クリアしてしまおう。

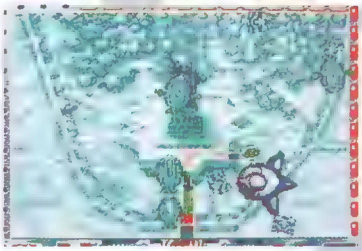
12面 AD200X年 アメリカ

1面がアメリカで、ラス面もアメリカ。よく見れば、火山だったところに自由の女神が立っているではないか!!考えてあるね。

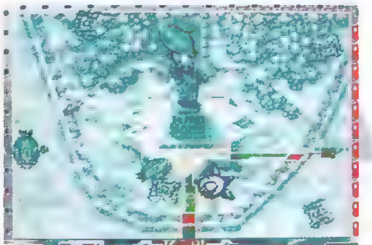
さて、この面で最後。自由の女神のところは線を引くことができないので、まともにやったらちょっとキビシイぞ。



まずは自由の女神さんまで線を引いて…、



次に、右に向けてちょっとずつ囲んでいく。



ザコのスキを見ながら、最後は一気にとどめだ！



これで自由の女神さまボーナス（100万）も取れる！

しかし、この面には超お手軽な必勝法があったのだ!!

完全にボスの動きは決まっているので、写真のように囲んで行こう。

こうすれば、自由の女神も同時に囲むことができて、100万点ボーナスはキミのもの。ここまでで900万点以上あるならば、メデタくカンスト達成である。おつかれさまでした。

ただし、ボスの出す氷は、出現と同時から攻撃判定があるので、油断してるとアッという間にやられてしまう。

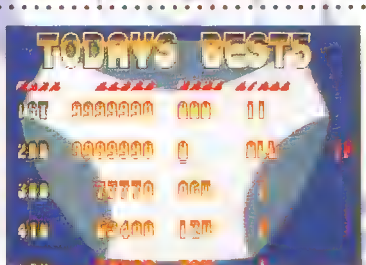
氷が出たら、ジッと消えるのを待って、次のミサイル連打までペンギンが撃ち終わったときが唯一のチャンス。

まあ、時間をかけてゆっくりやっても十分間に合うので落ちついてやろう。

コツさえつかめば

このゲームは、コツさえつかんじゃえば誰でもすぐにできるゲームなので、敬遠せずにみんなやろう。

そんなワケで、私の教えることはもう何もないので、ここらへんでお開きにしたいと思います。



さあキミもカンストを目指せ。

ついに攻略開始!!

P-47 Aces

今回は3面まで攻略するぜ。
2面が初心者の難関だ。
弾の多さにブルッたら死ぬぞ!!

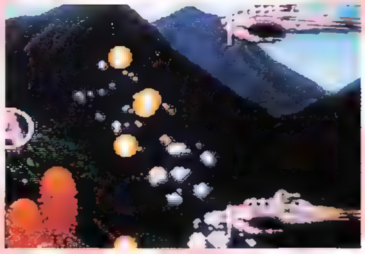
担当：いとー&MVPⓎ

いよいよP－47ACESの攻略がはじまるが、その前に3面までで要注意の中型機について、弾の撃ち方や避け方について説明しよう。

出現位置を覚えればOK 中型機の極意

中型機はまず出現位置を覚えるのと、なるべく敵の正面から撃ち込むのが重要。中型機を残すと他のザコとの複合攻撃で自機が大ピンチになるのである。よって敵の弾の出方を覚え、なるべく正面にいたほうがいい。では1面の中型機から順に、説明していこう。

まず写真①。こいつらは最初に4WAYを、そのあと3WAYを撃つ。上下どちらか1機を先に破壊してしまえば何も問題はない。



写真①。まず問題ないだろう。

次に写真②。こいつはアイテムキャリアである。1面のこいつは4WAY、3WAYと撃ってくる。3面にも出てくるが、1面の奴とは違って弾をたくさんばらまいてくる。正面で弾を引きつけてちょっと上か下に動けばOKだ。



写真②キャリアのくせに弾を撃つとは許せん!!

写真③のこいつは3面から出現する奴で、**いきなり速い弾**を出す。

そのあと自機を狙う弾と4WAYを同時にバラまく。こいつは正面でちょっと上か下によければOK。尾翼が壊れると今度は上下に弾をバラまくので正面で撃ち込めば大丈夫だ。こいつの最初の弾は速いので注意しろ!!



写真③。強敵出現！殺られる前に殺れ!!

で、写真④。こいつらは集団でくるので、上下に大きく避けながらどんどん破壊したほうがいい。一応弾の出し方を書いておくとまず自機を狙う弾をちょこちょこ出しながら前進してくる。画面の中央あたりにくると5WAYを出す。だから5WAYをはく前に倒してしまったほうが楽である。自機を狙う弾は大きく避けていれば問題ない。



写真④。奴を画面中央にまでこさせるな。

最後に写真⑤。はじめに上下にポロポロ弾を出す。機首を確壊すると3WAYを出す。こいつらも正面で撃てばOKだ。



写真⑥。こいつは４面でも大量に出現する。

こいつらは続けて2~3機ほど出現することが多いので、1機倒すのが遅れると結構ツラくなる。だからなるべく出現する位置を覚えて、早め早めに始末するといい。

以上が3面までの中型機だ。写真③の中型機は知らないと最初にくる速い弾をかわすのが結構つらいので、よく心にとめておこう。

やっと開幕 1面

1面の最初、スタート直後に右上に**隠しアイテム**のAがある。まずはそれをすぐにとりにいこう。少し撃ち込めば出現するはずだ。

そして写真①の中型機がくるので、これもすぐに破壊する。その後アイテムキャリアがくるので、これもAで取る。しばらくザコがきた後、再び中型機がきて、その後アイテムキャリアがくる。

ここまではすべてパワーアップはAでいくといい。このアイテムキャリアが出てくる



ここはパワーアップはAで。

ところは、上下からザコも一緒にくるので、画面上にたくさん弾があるけど、よく見て大きく避ければ問題ないと思う。

ここを過ぎると丘が見える。この丘の一番下の**足元にS**が隠されている。ここからはすべてSをパワーアップさせよう。


こいつはSで取ろう。

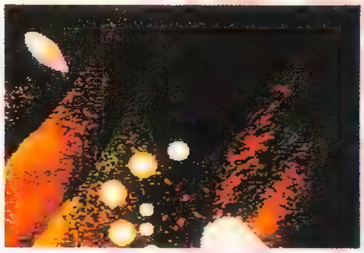
ちなみに丘のくぼみに入ってレバーを下に入れれば点数がいっぱい入るぞ!!

このゲームは自機を何か物(地面or敵機)に当てると点数が入っていくので点数稼ぎをやる人にこのことは重要だ。

この丘を越えると中型機が上下に出てくることが3回ある。ここも上、下、下、上のように順に攻撃していけば何の問題もないだろう。実はこの地点の地表には隠しの点数があるぞ。

この中型機×6が終わるとボスの登場だ。ここまでで、パワーアップはAが最強で、Sがその1つ前になっているのが理想だ。アイテムを1つも逃がさないで取っていればこうなっているはずだ。

ではボスの説明に入ろう。このボスは自走砲のような形をしている。地面を走っているので、自機を上に持っていってしまうと対地兵器の爆弾しか当たらない。そこで、自機をボスの前に持ってくることが重要となる。ボスの攻撃方法は、主砲からでかい弾を撃ち、それと一緒に6WAY

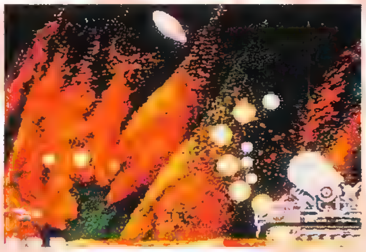

バカな奴。主砲は狙ってこないぜ。

のばらまき弾を出す。主砲の弾は、自分を狙ってないで勝手に左上に向けて撃っているので危険度ゼロ。6WAYの弾は左で上、下とちょこちょこ避ければこれも問題なし。この6WAYは4回きた後に、次の攻撃がある。それは、小さい弾が帯状に自機を狙ってくるのである。これは左下か


こいつはちょいちょいと少しずつでOK!!

ら少しずつひきつせて上に上がっていこう。

この帯状の弾が終わったところで、先ほどの6WAYと新しく3WAYも混ざった弾を出す。これはさっきの6W


3WAYもあるけど先ほどと避け方は一緒。

AYと同じように上、下と避ければ大丈夫だ。弾と弾の間に入るのにブルッたら死ぬので、よく弾を見て操作しよう。最強状態でちゃんとボスに撃ち込んでいれば、この攻撃のときにだいたい倒せるはずだ。ちなみに1回でも死んでいると、6WAYプラス3WAYの攻撃のときに3WAYの弾は撃ってこないぞ。

この一連の攻撃を2セット以上やると、ボスは自爆する。1セット終わった時点で、画面の一番上のラインに隠しの点数の7000点(1面で一番高い隠しの点数)があるので、見逃すな!!

これで、1面の攻略は終わるが、ここで再び弾の避け方について説明しよう。

まずザコがたくさん出現した場合はどうするかというと自機のタイプにもよるが、基本的に上下に大きく避けたほうがいいだろう。また編隊を組んでくるザコは出現位置を覚えてしまって、弾を撃たせないようにすることも後半で重要になってくる。上下に避けるときになるべく真ん中から上で避けるようにするといい具合だ。なぜなら**爆弾は下にしか出ない**からだ。

次に中型機についてだが、これはまず攻撃法を覚えるのが大事だ。これがわかれば、中型機の出現と同時にはりついて撃ち込むことも可能になるのである。

だいたいの中型機は正面、もしくは引きつけてちょいと上にいけばいいなど、常に撃ち込める位置をキープできるものが多い。だからなるべく早く破壊して次の敵に備えよう。

最後に中型機とザコの複合攻撃に関してだが、基本的には**中型機を先**に壊したほうがいい。ザコから相手にしているといつまでたっても弾をバラまかれてしまってピンチになる可能性が高い。

では弾よけがわかったところで2面に行ってみよう。

2面

2面は巨大爆撃機「G-GAH」メインの面だ。基本的にボスの攻撃だけでザコはほとんど出ない。ただそのザコがいやらしい弾を撃ってくるので、ザコが出てくる場所を背景で覚え、ザコが出てくる場所に近づいたら注意してほしい。

ボスは形体が変わるとボス


写真⑥。3つの爆弾がちらばって弾が自機に向かっているところ。

の攻撃も変わる。ボスがこの形体のときはこんな攻撃というのをすべて覚えたほうがよい。それでは形体ごとの攻略をしよう。

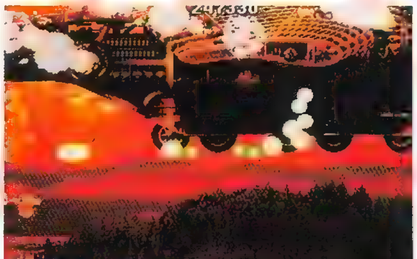
最初の後ろの部分は問題ないので飛ばして次の攻撃だ。写真⑥の機体から3つ爆弾を落として落下中に爆発して自機をめがけて弾を撃ってくる。弾自体はかたまって撃ってるので大きく避ければいいだろう。さて、次からが問題だ。


写真⑦。この場所にいれば、あとは自機に向かってくる弾だけだ!!

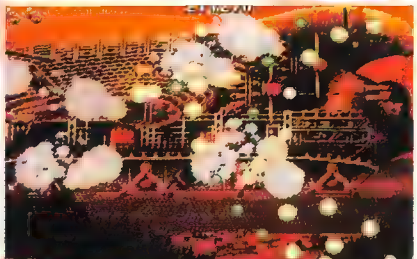
写真⑦では画面に無数の弾をバラまき、画面右側にある砲台2つが自機を狙って撃ってくる。画面中央の4つの砲台の弾は、画面上には撃ってこないので上に回ろう。


写真⑧。この攻撃はツライので、撃ち込んで次にやったほうがいい。

さあ次は写真⑧。やっかいだ。自機めがけて大きな弾のかたまりを撃ってくる。大体この攻撃のときにザコが出てくるので大騒ぎになってしまう。なるべく調整して次の形体でザコを出すようにしよう。


写真⑨。丁寧にかわそう。

次は結構ラクだ。写真⑨の6つの弾が出てきて止まり、そこから自機めがけて弾が飛んでくる。この6つの弾は自分なりに6つを大きく避けるとか、3ずつ避ける、などすればよいだろう。


写真⑩。チョンチョンと上に避ければよい。

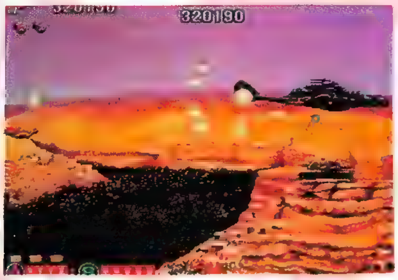
さて最後は写真⑩を見てもらえばわかると思うが、画面いっぱい無数の弾を撃ってくる。これは見た目ほど難しくないので、自機めがけて飛んでくる弾を避ければ問題ないだろう。どんどんボスに撃ち

込んでブッ壊そう。

ボスを壊した時から自機が無敵になるので弾に当たっても平気だ。とまあ2面はこんな感じだ。あと書き忘れてたが、2面最初のボスが飛んでくるときに、画面最上部にアイテムがあるので忘れずに取っておこう。

3面

最初いきなり中型機が出て

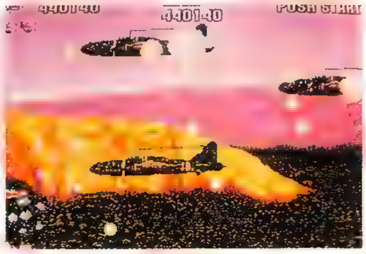


前にはりついたほうがいいぞ!!

くる。この中型機の1発目の弾は近づいていれば、まだ無敵時間内なので当たっても平気だ。弾を撃ち込んで2発目が撃ってくる前に後ろに下がって避けよう。

さて、次の丘の上にいるアイテムキャリアはいままでと違った弾の撃ち方をするので気をつけるように。自機を狙った弾が結構あるので、画面左側にいて弾が飛んできたら上にチョンチョンと避けよう。それが終わると小型機で5WAYを撃ってくるヤツが時おり出るので早めにコワせばいい。

ただ、押されるとツライので押されすぎたらすぐBOMBを押そう。次に中型機が出



写真⑪。はりついて3WAYを撃つ前に壊そう。

てくる。写真⑪のコイツは後方上下に弾をバラまいた後、3WAYを撃ってくるので気をつけるように。コイツも一機だとカンタンなのだが、次々に出てくるので一機一機丁寧に速攻で壊そう。

その後にまた5WAYを撃ってくる敵がたくさん出てくる。コイツらも5WAYを撃つ前に壊そう。出てくる順番が一緒なので、そんなに難しくないだろう。



写真⑫。こうやればラクだよ。

次は中ボス?だ。写真⑫の中ボスは、毎回適当にやってるとツライので、ここで1ついいパターンを紹介しよう。

まず画面左端中央にいて自機と中ボスのラインを合わせる。自機の弾をどんどん撃ち込んでいると、自機を狙った



写真⑬。このボスガツライのよ。

弾が飛んでくる。飛んできたら中ボスに向かってつっ込んで行く。そうすると中ボスが6つの弾を撃ってくるので、弾と弾との間に入ってしまう。そして中ボスにはりついて、弾を撃ち込もう。

しばらくすると自機を狙った弾がくるのでそのまま左側に避け、上に回ろう。こうすればBOMBを使わずに壊せるのでラクだ。そうして壊した後はまた5WAYのラッシュだ。丁寧に1つずつ壊していこう。

その後はボス「FA223」だ。このボスはツライ。いろいろな攻撃をやってくるので1つ1つ紹介する。

まず最初にヘリの下にいる砲台が弾を3回、バラバラと撃ってくる。写真⑭の弾を撃



写真⑭。大きくよけよう。

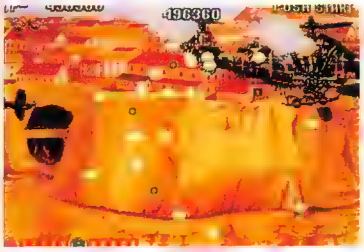
つときは、砲台が伸びるのでそれを目安にしてほしい。そうして撃ち込んでいると(べつにヘリ・下の砲台どちらを撃ってもよい)下の砲台が壊れる。そうすると、今度はヘリの攻撃だ。

大体ヘリの横ラインを合わせて、撃っていこう。そうすると真正面に弾を撃ってくるので、チョット上か下かに避けよう(写真⑮)。次に平行に



写真⑮。このスキ間に入る。

2発ずつ弾を撃ってくる。そのうち自機を狙った弾が飛んでくるのでチョット上か下かに避け、また弾と弾との間に入ろう。そうこうしているとヘリが壊れて次の攻撃をしてくる。



写真⑯。もうBOMBを使ったほうがいいぞ!!

写真⑯の2回弾のかたまりを撃った後、弾を画面いっぱいに撃ってくる。そのときにヘリの下から弾を撃ち、その弾が飛び散ってしまう。文ではわかりにくいと思うが、こうなるとどうしようもないので2回弾のかたまりを撃って来て、なるべくチョットねばってからBOMBを使おう。

まちがっても「避けてやるぜ」などとは思わないように。素直にBOMBを使ったほうが身のためだ。

BOMBを使って撃ち込んでてもヘリが壊れない場合が多いので、BOMBが終わりそうになったら画面左側に行ったほうがよいだろう。なんとかねばれば壊れてくれるだろう。ガンバレ!!

このゲームをやって気づいたこと

このゲームは、勝手に敵を狙って撃ってくれるブラックウイドーや自機のスピードの最も速いスピットファイアを使ったほうがよいだろう。そして敵の出現を覚えたらサンダーボルトやソードフィッシュを使えばよいだろう。

なるべく敵の出現、弾の出し方を覚えたほうが先へ進みやすい。そして自分が死んだ場所を覚えておいて、今度やるときは死んだ場所を注意してやるようにしよう。もし死んでしまった場合は、対空・対地ともに最低になってしまうので、パワーアップをとるときはAを先に最高に上げたほうがよい。

4面以降は道中・ボスに1発ずつBOMBを使っていったほうがいいかもしれない。また、地面・敵の機体などスクロールして挟まれて死ぬなどくだらない死に方は避けるように。とまぁこんな感じだ。

なお点数をカセぎたい人は、地面に自機が当たると100点、地面の撃ち込み点数が10点ずつ入るのと、アイテムボーナス1万点が入るので、ノーミスで地面を撃ち込みながら進むと高い点が出るぞ!!まあ、その前にクリアできるようになってもらいたい。

死中に活あり、水許に勝がある

水滸演武

気合を入れてCPUに挑め。そして あの、渋いラストを目にするのだ。

担当：男らしく中年MAN次郎

相手をタコ焼きのように突く!! 対CPU戦 林冲

イケル、イケルせおい、攻めながら勝てるから、面白く相手を倒せそうだぜ。

担当：じろう

林冲のパターンは、相手の動きを見切ってこそ、そのパターンが成りたつ。

ただそれは、相手が寄ってくれば垂直ジャンプで大斬りを出し、待った敵には普通に攻める（パターンで）というワケだ。では、それぞれのパターンを見ていこう。


攻めてくるやつぁ～昇り大斬り。

パターンの書第一巻 ジャンプ中斬りスカシ投げ

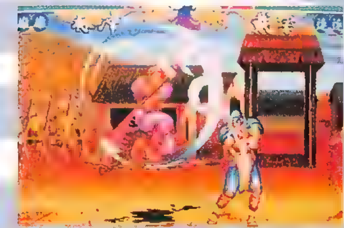
相手と間合いをつめ、そのまま中斬りを出しつつ相手を跳び越える。そして、まんまとその誘いに相手がのり、大技をスカったらそこを投げてやるのだ。

このときの注意点は、昇りで中斬りを出すときに、できるだけ昇りで中斬りをガードさせたほうがよい。感じとしては、中斬りの円のハジをカスラせて跳び越すような感じだ。でも、別にガードさせなければダメってなことはなく、スカってもいいので覚えておこう。

このパターンのワンポイントメモとしては、相手を跳び越えた後に、結構高い確率で大斬りをスカる（もちろん自キャラにソッポを向けて）ことがある。そのスキに、立ち大斬りで上段ふっ飛ばしからの連続技にもっていけるのだ。体力泥棒のやり方は君次第だが、横にふっ飛ばさないようにしよう。

その後は間合いをつめるのが、結構めんどくさいからね。

これの決まるキャラは、史進、戴宗、林冲、阮小五、武松だ。前文にも書いてあるが、パターンに入りづらくなったときの、垂直ジャンプ大斬りを忘れるな。


カスラせるように跳び越して…、


おや、スカってますね。チャーーンス!!

パターンの書第二巻 ジャンプ中蹴り

先ほどのパターンに似ているが、実は結構違う。こっちは、跳び越さずにジャンプ中蹴りを当て、そこから立ち大斬りにつなぐといった戦法だ。何かを反撃をしようとしているのかはわからないが、ズバズバと大斬りをくらってくれるぞ。大斬りガードの後に反撃してくるムカツく奴は、大斬りを中斬りに切り替え、投げを狙ってみよう。これで問題はすべてクリアだ。間合いが近けりゃ投げてくれるしね。

で、このパターンが通用するキャラは、扈三娘、阮小二、李逵の3人だが、李逵には垂直ジャンプ大斬りも結構いける。とりあえずこれで待とう。


ジャンプ中蹴りからよっ。


立ち大斬りにつなぐ、イエ～イ♡

パターンの書第三巻 ちょいと違うパターン

前文2パターンに入っていない残り3キャラだが、そいつらはこうやって倒そう。

●公孫勝

相手が近寄ってきたところに、本体めがけて大足払い。それを繰り返すだけでいいぞ。

●阮小七

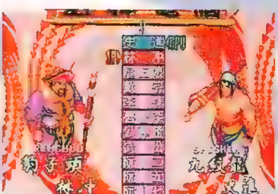
しゃがみ中斬りをつねに出して相手を牽制し、ジャンプしてきたら遠距離の立ち大斬りで落とそう。自分のリーチをつねに頭に置き、いい間合いで闘おう。

●魯智深

しゃがみ大斬りを出すと跳んでくるので、そこを落とすだけ。もちろん大斬りでね。

以上が林冲の闘い方であったが、スタートキャラは史進でね。それで作ったパターンだからさ。


足払いだけ、はじをカスラせろ。


跳ばせて落とせ!!



大パンチ一発に命をかける男
対CPU戦 九紋龍史進

ついに発進主人公。魂をかけて一振り一振りに炎を宿し、攻め入るCPUを燃やし尽くせ!!(クサイ…)

担当:バーニンMVP

最後にやっと出た主人公。この人は大パンチがとても強いので、この技にすべての神経を集中させろ。

まずは使う技の解説

史進はCPU戦で使用する技がたくさんある。大パンチはその中でも最高の使用頻度と威力を誇っているのだ。基本的にジャンプ大パンチを狙っていくことになる。間合いや跳び込むタイミングに慣れが必要だが、この感覚は各自覚えていってほしい。ジャンプ大パンチは剣を上から振り降ろすような感じで、剣の根元あたりは判定がまったくない。これは少々痛いところだが、敵に当たると**上空に吹っ飛ぶので**追い打ちがかけられる。ここで**しゃがみ大パンチ→龍炎斬**とやると敵は炎につつまれ、体力を半分近く奪えるのである。この技を2セット入れれば相手の体力はほとんどないので、間違いなく勝てる。メインに使っていってる。


こいつが当たれば、あとはお楽しみタイムだ。


たった3段でこの威力。いい技だぞ!!

また、立ち大パンチも結構使える。この技はかなりリーチがあるので、遠目で出して相手の飛び道具の出かかりを消したりできるのだ。

ほかにはジャンプ大キック。これはジャンプして大パンチだと相手に当たりそうもないと判断したときに使う。この技が入ったら、そのましゃがみ大パンチにつないで連続技を狙おう。

次にしゃがみ中パンチ。これはそこそこのリーチとそこそこの出の速さをもっている。牽制に使うのと、相手の技をガードした後のスキに入れるのがとてもいい使いどころだ。

立ち小パンチも使える。こまめに相手にガードさせて武器を破壊するときに役に立つ。スキも少ないのでどんどん使おう。

最後に龍迅砲。これはそれなりに使えるが、隙も大きいので注意すること。跳ばして落とすときに使うがほどほどにしておこう。

CPU攻略

強敵は扈三娘、阮兄弟あたりで、他の奴はジャンプ大パンチからの連続技狙いを中心にいろいろ牽制したりすればほぼ大丈夫だろう。公孫勝と戴宗は待って技のスキにダメージを確実に当てていこう。


こいつらは待ちプレイ重視。

後半に出てくる相手は弾を1発ガードさせてから跳んでいくといい具合だ。


弾を一発ガードさせるとよい。

扈三娘は最大のライバルだ。弾を使うよりもジャンプ大パンチで強引にいったほうがいい。阮兄弟も強引にいったほうが勝率が高い。スキを見つけて大パンチを叩き込め。

水は使いません
対CPU戦 阮小二

CPU戦は多少キツイ3兄弟。阮小二は対空があるだけましか?

担当:ぬき

この水滸演武のCPUの大まかな動きは、スキの小さい技やキャンセル技などで押してくる、かなり攻め込んでくるタイプ。

こちらが地上でちょっとスキのある技を空振りすると(それが弱攻撃だとしても)、ダッシュから、浮かすことのできる通常技をくらってしまい、とんでもない連続技を決められてしまうこともある。

もちろんこちらから跳び込んでも同じような目にあうので跳びこむわけにもいかない。


跳び込めないのがつらいな〜。

そういうこともあって、この阮小二のCPU戦は、地上でスキの少ない技で押し、相手が跳び込んできたところを対空技で落とす、いわゆる待ちの戦法をとることになる。

となると落とす技が必要。これは乾坤氷龍脚しかないだろう。

弟の阮小七もこれと同じ技を持っているが、阮小二のものとは少々性質が違う。

阮小七の乾坤雷龍脚が、相手を蹴りっぱなしにするのに対して阮小二のそれは、蹴った後の両足部分で凍らすことができるのだ。凍らした後は対戦だったら固まっている相手に自由な追い打ちが入るのだが、CPU戦ではそうはいかない。

その理由は、CPUキャラがものすごい早さで解凍してしまうからだ。

最悪の場合、まあこれは後半の相手に稀に起こることだけど、凍らせて自分が落ちてきた、その硬直時間に投げられてしまうことがある(!!)。

とりあえず解凍が遅い5人くらいまでに決めることができる連続技は、強キックキャンセル強乾坤氷龍脚。この単純な連続技でもタイミングがちょっとでも遅れると投げられてしまう。後半に出てくる相手は凍らせたらレバーを相手方向に入れっぱなしにして、強ボタンを連打するのが一番いい。投げか、強パンチのどちらかが出てくれるぞ。

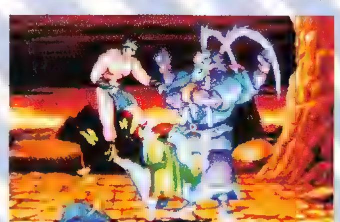

こうなったらレバーを横に入れて強武器ボタン連打!!投げor強パンチに賭ける!!

阮小二には乾坤氷龍脚のほかに安定した対空がないのが現実、ガマンして使ってほしい。

阮小二 CPUはこう守れ

では阮小二のCPU戦を、大まかではあるが、見てみよう。

相手に近づかれたなら弱武器攻撃で、なるべく遠くに追いはらう。スライディングを持っている相手にはしゃがみ小がいい。ここで注意することは、攻撃を最低でもガードさせること。むやみに連打していると空振りしたその瞬間に…。


おおう、見たこともない連続技を…。

ある程度(小攻撃が届かないくらい)距離をとったら有効なのが強の月牙鏢。当たれば画面端まで吹っ飛んでいくので距離をかせぐにはかなり使える技だ。

そこまで距離を空けたなら後は弱の月牙鏢を出し続けていればいい。飛び超えられたら月牙鏢が画面外に消えるまで待ってから出せば大丈夫なはずだ。

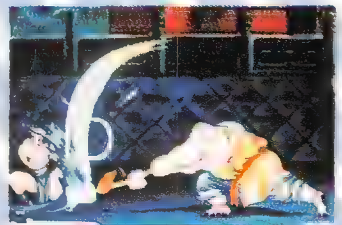
CPU戦サンプル 対魯智深

では一キャラだけで申し訳ないが、魯智深を攻略してい

こう。

　魯智深と聞いてまず思い出すものといえば、やはりあの長くて威力もある、立ち強武器攻撃。

　接近戦になり、こちらが弱攻撃を出して追いはらおうとすると、そのスキにその長い攻撃を当てられることがよくある。向こうの攻撃が当たる間合いでは、こちらは決して手を出さずにひたすら待つ。攻撃に転じるのは魯智深の一番長い攻撃、立ち大武器攻撃をガードしてからだ。この距離まで離れれば、とりあえず自分は安全に技を出せる。ここから強月牙鏢、そして勇気を出して跳び込みなどと、攻めに回ろう。


この攻撃を出すまではガマンだ。

　魯智深のもう一つのイヤな点、空中からの奥義羅刹。

　この技はタイムが半分を切らないと出してこないので、スタート直後は警戒しなくていい。魯智深が羅刹を出してくるときは、垂直ジャンプなど、明らかに不審な跳び方をするのでそこで見分けがつく。上空で羅刹が出ている場合、乾坤氷龍脚が負けることが多いので、タイムが少なくなってからは乾坤はひかえよう。

　一度でも間合いをはなせばそれは阮小二の間合いだ。弱月牙鏢を出し続ければ、くらい続けてくれるぞ。

やべぇ!!またもや衝撃的事実 続・ステゴロ道場

業界激震!!水滸の世界に避け攻撃なるものが存在した。

担当：クエイクMVP

　今回の最後は避け攻撃について説明しよう。これは、多分ほとんどの人が知らないと思うが、これをわかればさらに奥が深くなるぞ。

避けシステムを知って対戦に使用しろ！

　この避けシステムとはまず条件がある。その条件とは、

●自分の武器がない
●敵が武器で攻撃したとき

である。自分の武器をなくすには、大パンチと大キックを同時に押せば武器を手放すことができるぞ。

　武器なしの場合、敵が武器で攻撃してきたとき、自分は自動的に避け動作を行う。このときに素早くその避けに応じた攻撃ボタンを押せば避け攻撃ができるのだ。このときの避け動作のポーズは立ち上段避け、立ち中段避け、立ち下段避け、しゃがみ上中段避け、しゃがみ下段避けの5種類ある。この5種類の避けのポーズを左の表にまとめてみたので参考にしてほしい。なお、相手のどういう攻撃（小、中、大のP or K）で各避け動作になるのかというと、キャラによってバラバラ（遠近距離でも違う）なので、ここでは特に触れない。グラフィック的に頭、胴、足元を攻撃してくるものなら、それぞれ上、中、下段なので、見た目で判断していこう。ちなみにしゃがみ下段避けのときには避け攻撃は出ないので注意するべし。あと、キャラによっては立ち中段避けのときもないのでこれも注意しよう。


武器があると避け攻撃がでないので捨ててみる。

　避け攻撃は、それぞれの避けのポーズでどのボタンを押すかはすでに決められているので、それは覚えるしかない。

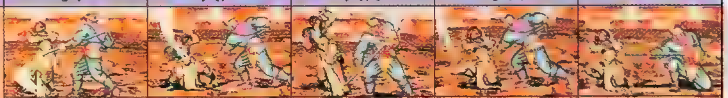
　対CPU戦ではあまり使う機会がないと思うが、対戦であれば話は別だ。相手のクセを見切って避けて、それから自分のペースにもち込むのがかなり重要。相手に固められないようにするために、ぜひこの避け攻撃を覚えよう。

タイミングはシビア体で覚えろ

　避け攻撃を出すタイミングはかなりシビアだ。相手の攻撃を受けたところですぐに入力しないと出ない。あるていど予想をたてて使用していこう。

　この避け攻撃にキャンセルをかけて必殺技につなげたりすればますます自分のペースに持ち込めるぞ。また、避け攻撃が吹っとばしになるキャラもあるので、そういうキャラはこの避けをぜひマスターしたい。

キャラ別避け攻撃のすべて

避けポーズ／自分のキャラ	立ち上段避け	立ち中段避け	立ち下段避け	しゃがみ上中段避け	しゃがみ下段避け
史進 	小K	×	大K	大K	×
林冲 	小P	大P	大K	小K	×
扈三娘 	大K	中K	小K	大P	×
戴宗 	大P	中K	大K	小K	×
李逵 	中P	大K	小K	大K	×
魯智深 	大K	×	大K	中P	×
公孫勝 	大P	大P	中K	大K	×
武松 	中P	大P	中K	小K	×
阮小二 	大K	×	小K	大K	×
阮小五 	中K	大P	小K	大P	×
阮小七 	大K	×	小K	大K	×

帰ってきたんですよ、あのゲームが!!

ELEVATOR ACTION -RETURNS-

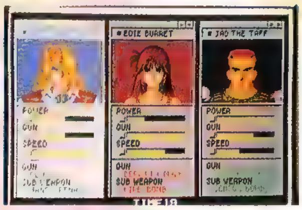
エレベーターアクションリターンズ

落ちついてやれば難しくないぞ!

担当：DAN

エレベーターアクションを知っているゲーマーはどれくらいいるだろうか。昔のエレベーターアクションがリアルになって帰ってきたぞ。

今回プレイヤーは3人の中から選べる。それぞれスピード、防御力、連射能力が違っていて、またキャラ別に特有のボムを持っている。まずキャラ紹介から。


キャラ選択画面。最初はイーディが使いやすい。

カート

使用ボムは手榴弾。爆発すると横に広がり、広範囲の敵を倒すことができる。スピードは最速、防御力は普通で、連射能力も普通。

イーディ

使用ボムは焼夷弾。爆発すると燃え広がり、しばらく燃えている。火に触れた敵を倒すことができるが、自分はダメージを受けない。スピードは普通で、連射能力にすぐれているが防御力が弱い。

ジャド

使用ボムは反応弾。敵が近づくと爆発し、飛び散る破片で敵を倒せる。防御力が一番高く、連射能力は弱くて、スピードは一番のろい。

アイテム

アイテムは青色の扉に入ったとき、またがれきの中や木箱の中、その他特定の敵を倒したときにも出現することがある。


アイテムルーレット。目押しできるかな?

●通常アイテム

○フロッピーディスク
得点アイテム

○パソコン
得点アイテム

○コンパクトディスク
得点アイテム

○フライドポテト
ライフ回復（小）

○サンドウィッチ
ライフ回復（小）

○ハンバーガー
ライフ回復（中）

○ドリンク（カン、ビン）
ライフ回復（大）

○ボム補充
2種類あり、それぞれ補充される量が違う

●武器アイテム

主に大きな木箱に入っているものである。

○ランチャー Ⓛ
敵を貫通し、当たった敵を燃やしてしまう。また、敵の撃った弾も消してしまうので非常に重宝する。弾数は少ないので無駄使いしないようにしよう

○マシンガン Ⓜ
ボタンを押しっぱなしでフルオート連射になる。場所によっては非常に使える武器だ


配電盤を壊して停電にすればアイテムの点も2倍だ。

得点システム

敵と接近しているときに攻撃ボタンを押すと銃を撃たず肘打ちなどの打撃攻撃となり、これで敵を倒すと点数は通常の2倍となる。ただししゃがんだ状態だと、足払いとかしてくれるわけではなく、普通に弾を撃ってしまうので注意しよう。イーディのみしゃがんでいる敵にも打撃を当てることができる。

エレベーターでつぶしても2倍の点が入るが前作のように進んできてくれないので、狙ってできるもんではないが、うまくできれば気持ちいいぞ。

ランチャーや焼夷弾、ドラムカンを撃って敵を燃やしても2倍の点が入る。燃えた敵はしばらく暴れて、他の敵も巻きぞえにすることもあり、このときも2倍の点が入る。

また電気が消えているときは点数が2倍なので、このときに肘打ちで倒したり燃やしたりすれば、4倍の点数になるので蛍光燈や配電盤は、必ず撃ち壊すようにしよう。

ステージ1

ビル屋上から下へ降りて行く面。前作を思わせる面だ。ガラクタの山の中や砂袋の中などにアイテムが入っていたりするので、撃つか、ジャンプアタックで壊してチェックしよう。また一番上の階に配電盤があるので忘れずに破壊しよう。青、赤の扉も忘れずに入ろう。赤の扉はていねいにCAUTION（注意）と表示が出て、しかも無視して先に進めなくなっているので大丈夫だけど（前作では忘れて先に進むと面クリア時に戻された）。



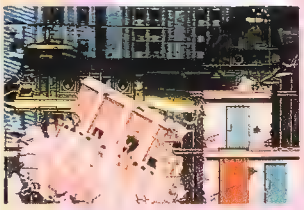
赤いドアも停電時に入れば2千点入る。

ドーベルマンと一緒に出てくる赤い服の敵はたまにアイテムを出す。前半は簡単なので打撃、停電で点を稼ごう。

エレベーターがないとき、通常はレバーを入れても落ちないようになっているけど、ジャンプやダッシュで落ちると、一発で死ぬので要注意。

途中ビルが崩れてプレイヤーがふっとぶが、ダメージにはなっていないのでびびらないように。

ランチャーを取ったら無駄撃ちしないで一発ずつ使って点を稼ごう。



ビル崩壊の図。演出が細かい。

最後の青い扉は、半分崩れた壁をジャンプで越えていかないと行けない。少し離れたところからジャンプしないと越えられないので、エレベーターの中と外のちょうど間あたりからジャンプしよう。青い扉以外にもアイテムがあるのでぜひ取っておきたい。ただ戻るときは、着地点のエレベーターに注意しよう。エレベーターにつぶされたり、また前作と違って、エレベーターが動き出したら階の途中で戻すことができないので、着地した時にエレベーターが動き出すと、画面外に連れていかれて死ぬことになる。あとはそのまま下に降りてクリアだ。



エレベーターを持ち上げているところ（ウソ）。



青いドア周辺にもアイテムがモリモリ。いかなきゃ損だ。

ステージ2

空港のステージ。この面から横のスクロールも出てくる。

この面から出てくるマスクをかぶったオレンジ色の敵は耐久力が3発なので、油断は禁物。途中、天井にへばりついているセキュリティロボットは近づくと落ちてくる。体当たりのダメージはなく、落ちた後弾を撃ってくるのでしゃがんで撃ち壊す。武器アイテムを持っていて、節約したい人は、ジャンプアタックで壊す手もある。

エスカレーター手前の爆弾は近づくと数字が出て、0になると爆発するので、無視して先に進んでもよいが、アイテムが出るので、少し離れて待つといい。エスカレーターで上った後、右に木箱が2つあり、壊すとランチャーとマシンガンがあるのでぜひ取っておこう。スクロールすると戻れなくなるぞ。武器アイテムは後に取ったほうが優先されるので、安全にいくならマシンガン、点を稼ぎたい人はランチャーを取っていこう。

左にしばらく行くと、スクロールが止まってオレンジ色



ランチャーを持っているときはマシンガンは取らないほうがいい。

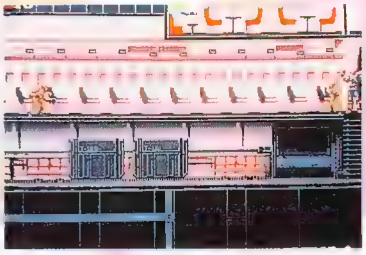


消火栓の中にはCDが入っている。



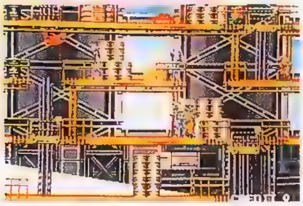
イーディなら焼夷弾で稼げる。

のロケッティア部隊(?)がくるので、左端に行ってドラムカンを撃ち、火で焼き殺そう。イーディならドラムカンの火が消えても焼夷弾で稼げる。立っていると遠くへ、しゃがんでいると近くへ投げるのでうまく使いわけよう。
次に飛行機があるので中に入る。



ここはランチャーを持っていって敵を燃やしまくろう。

中に入ったらそのままの位置で待つ。再びオレンジの敵が左右から出てくるので右端でしゃがんで倒そう。カートのみ射撃時に弾に当たるので、撃たれる前に倒そう。最後は赤い敵が出てくるが、連射してれば問題はないはず。ジャンプの動作はにぶいので、撃たれたらすかさずジャンプするように心がけよう。
左へ進むと飛行機の工場のような所へ出る。とりあえず



ジャドは接近戦では前へ出てしまうので位置調整が必要。

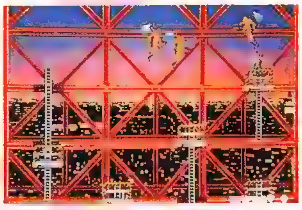
下へ降りて赤い扉へ。ドアはないが、ドラムカンの陰から敵が出現する。あとは上に上っていくだけ。途中、間のあいているところはジャンプする。あまりギリギリでジャンプすると先のエレベーターのえじきになるぞ。あとは最上階の中央のエレベーターに乗ればクリアだ。ちなみにエレベーターに乗らずに右のほうへ行き、ドラムカンの陰でタイムオーバーぎりぎりまで稼げるぞ。

敵キャラについて

青シャツはザコで特に問題はない。筋肉男はたまに2丁拳銃で乱射してくるので、しゃがんで撃たれるとジャンプしにくいので撃たれる前に倒そう。耐久力は紫が2発、赤が3発で赤はたまにアイテムを出す。ドーベルマンはしゃがんでいればダメージを受けない。一緒に出てくる赤シャツは耐久力2発。
茶色のスーツの男は接近していると蹴りを出してくる。
コートの男はしゃがんで撃ってこないがプレイヤーを認識すると何度も銃を撃ってくる。
黄色の特殊部隊は後半では火炎放射を使ってきたりする。地上では耐久力3発だが空中では1発でOK。



コートの男はザコだが銃を撃つモーションが早い。



画面端で連射。右下の配電盤はぜひ壊しておこう。

盾を持った機動隊のようなやつは盾を失うと後ずさりしながら銃を撃ってくる。
4面以後ではフライングプラットホームに乗った敵が登場する。こいつは銃を連射してくるのでやっかいだ。また画面上うろうろ飛び回るので弾が当たりにくく、通りすがりに爆弾を落としていくのでエレベーターに乗りながら倒すのはつらいぞ。



すれちがいざまに爆弾を落としていく。ランチャーがあれば一撃なのだが。



面スタート時の演出が結構凝っている。

今回はここまで。次回はマップを載せて説明していこうと思う。
このゲーム、慣れてくるほどジャンプミスなどで体力を残して死ぬことが多い。特に私のようにせっかちな人はいかに気持ちをおさえるかが課題である。
稼ぎはランチャーとドラムカン、サブウェポンの使い方が鍵となるだろう。
お薦めキャラはイーディ。とにかく焼夷弾が使える。

全種目を徹底分析!!

MACH BREAKERS

マッハブレイカーズ

ファンの皆さんお待たせしました。その分、お得な情報テンコ盛りですぜ！

担当：立衆多（塾長）

キミの行きつけのゲーセンに「マッハブレイカーズ」はもう入ったかな？今回は全キャラ共通のお得な情報、そしてプレイ中におこる素朴な疑問の答えを一挙に公開していくぞ。これを読んで、ワールドレコードを持つライバルたちに追いつき追い越せ！

MAXIMUM SPEED（マキシマムスピード）

前作「ニューマンアスレチックス」をやっていたプレイヤーにまず注意をしておこう。前作の「ターボダッシュ」のように、**ゴールに近付くほど加速度が増すことは一切ないのだ！**

そういうワケで、競技全体を通してコンスタントに連射が続くかどうかが重要になってくるぞ。また、フライングは前作同様に設定されていないから、スタート前から連打していると出遅れないですむぞ。

HYPER GLIDER（ハイパーグライダー）

ここでは知っているとちょっと得をする情報を2点紹介しよう。

まずプレイヤーの上昇中（ジャンプしてから滑空姿勢に入るまで）は、**連打ボタンを受け付けていない**ということ。手を休ませる貴重な時間として活用しよう。

もうひとつは、十分なパワーゲージとジャンプのタイミングがあれば、滑空姿勢の間に連打をまったくしなくてもクオリファイ（クリア目標）をクリアできるという「ズル休み」が可能なこと。慣れてきたら1回目を「ズル休み」しておき、2回目に記録を狙いにいくというやり方をするといいだろう。



これだけ条件が整えば、あとはズル休みしてもOK！

MONSTER DRAG（モンスタードラッグ）

プレイヤー誰しもが疑問に思うであろう、「グッド&ベリーグッドの法則」について説明をしよう。

まずはグッドの出る条件だが、これはゲージが満タンでなくてもよく、**満タンの2ドット前まで許されている。**無理してギリギリのところを狙う必要は決してないワケだね。

そのグッドを3回連続で決めると、ベリーグッドとなってモンスターをすこぶる引いてくれる…なんてことはもうご承知のプレイヤーも多いだろう。

そこで、ベリーグッドはゲージが満タンのほうが2ドット手前のときよりも引く距離が上なのだろうか、という疑問がわいてくる。実は、答えはノーなのだ。特に差はないので、ここでも満タンを狙っていく必要はないぞ。

また、ベリーグッド前のグッド2回分によるパワーの蓄積というのも特にないので、開始から終了まで「寸止め安定」路線でプレイしよう。途中でゲージが加速するからなおさらだね！



ここで止めてもグッド、グッド！

ICE CRUSHER（アイスクラッシャー）

氷をできるだけ引きつけて、NICEを出しつつ破壊できるようになればクリアはおのずと見えてくる。

ところが、同じNICEでもその内容に差があるのだ。つまり、ある程度引きつけたNICEと本当にギリギリまで引きつけたNICEとでは、明らかに次の加速度が違っているということ。この「ギリギリ」のタイミングは各キャラごとに違うので、慣れたキャラを使ってその違いを確かめてみよう。記録が延びなくて悩んでた人、ワンモアトライですぞ！



マコトならここまで引きつけても大丈夫。難しいけど…。

BEAST HALL（ビーストホール）

最初の難関がココ。キャラ差が（移動速度で）まともに出るので、最初はスピード系のキャラでプレイすることをおススメする。

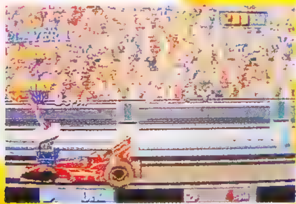
前作の「インターセプター」と違って、得点が高くても命中率が低いとその分減点され

るため、バクチ撃ちで弾をバラまくのはよくない。ヘタするとクオリファイを下回る恐れがある。
実は、バクチをすすめない真の理由はボーナスの存在だ。1発も外さずに、つまり100%でクリアすると、なんと**総得点の1・2倍という隠しボーナス**が用意されているのだ!! ヘタな鉄砲を出すよりも、落ち着いて1匹ずつ確実に倒すほうが数段クリアしやすいぞ。さっそく100%にチャレンジしよう。


100%だ-ボーナスも入って余裕のクリア。

SUPER STUNT(スーパースタント)

ポイントはただひとつ。ハイパーグライダーとは違って、ジャンプしてからスピンに入るまでの間にも連打ボタンを受け付けている、ということ。


ジャンプは引きつけすぎないように。ひかれるぜ…。

少々時間が長くて疲れるかもしれないが、頑張って連打を続けよう。
また、スピンの最中よりも助走のときの連打を重視したほうが、高度が高くなる分だけ楽になることも覚えておこう。

FUTURE GATE(フューチャーゲート)

旧「ニューマンスナイパー」と違って、WARNING表示後に素早く反応できずに悩んでいる人も少なくはないハズだ。
実は、表示が出てからターゲットが現れるまでの**時間がランダムになっている**ためなのだ!!
タダでさえ1回限りの競技だ、多少反応は遅れても、確実にダミーと区別して点を稼いでいこう。減点はあまりにもイタイ!
また、ターゲットの得点は5000点(約0・27秒まで)よりも、さらに上の7650点(約0・21秒以内)が存在するぞ。反射神経に自信のある人、狙ってみる価値ありですゾ!

RAPID JUMP(ラピッドジャンプ)

前作の「タワートッパー」に似た競技。1回でも失敗すると即アウトになるあの恐怖感は今回も健在だ。


ナムコ点!キミは出せるかな?(バクチは邪道だぞ!)

前作と違うところは、ベストのタイミング(を受け付ける時間)が長くなっていることなのだ。
ただし、その分クオリファイ値(制限時間)がやや短めに設定されているため、ベストのジャンプを出さずにクリアしようとするのはほとんど無理だ。ヘタをするとCPUにすら負けてしまう。
ここは必ず1回のトライ中に、最低3回はベストのジャンプを決められるようにしよう。前と違って、ブロックが残っているギリギリの絵を目で確認しながら狙うことができるので何度も練習しよう。デモ中のグラフィックを見て覚えるとよい。
また、キャラのアニメーションを見てタイミングをとる方法もあるにはあるが、それぞれ覚えていくのはたいへんだから、やはりブロックの絵を見てプレイすることをすすめる。

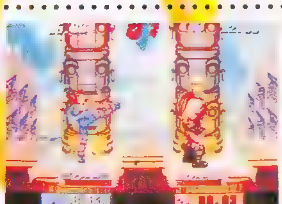
BOMBS AWAY(ボムズアウェイ)

最重要ポイントは、**NICEのタイミングは早すぎても遅すぎてもダメ**、ということ。これは何回も練習してもらって、そのタイミングを体で覚えるしかない。コツは引きつけすぎない位置で止めることだ。
また、このタイミングの良し悪しがその後の連打にものすごく影響する。どういうことかというと、NICEに近ければ近いほど、連射効率がよくなるからで、どんなに早く押せる人でもタイミングが悪いとまずクリアは無理になるからなのだ。
ここはもともとクオリファイが高めになっていて難しいところ。受けるタイミングは何度も練習しよう。
ちなみに角度は45度がベストだ。


タイミングが悪いと、がんばってもこれっぽち…合掌。

BROCK BASTER(ブロックバスター)

左右交互に、キチンと連打できるかがすべてだ。旧「ロックチョップ」同様に、**左右交互に8回ボタンを押すとゲージがたまるようになっている**ぞ。
気を付けたいのは、前と違ってブロックにダメージが残らないこと。つまり、ゲージがちゃんと溜まっていないとブロックを飛ばすことができないワケ。したがって、満タンを目で確認してからブロックを叩いたほうがクリアしやすいぞ。


ゲージ不十分で叩くとこの通り。痛い…。

DEEP DIVER(ディープダイバー)

全プレイヤー共通の疑問は、「どこで水を掻けばいいの?」の一言に集約されるのではないだろうか。
答えを出そう。「**けのび(手足をまっすぐ延ばす姿勢)状態」のアニメになってから0・26~0・66秒の間に掻けばベスト**だ。十分に「けのび」の姿勢をとらないと、距離はまったく出ないぞ!自分が実際に泳いでいる姿を想像すればわかるよね。
また、連打がきつい競技なので、1回目はギリギリのところでターンをするといい。記録を狙うなら2回目だ。


この「けのび」をちゃんと見てから水を掻こうね。

GROUND SPIKE(グラウンドスパイク)

一発勝負のシビアな競技。ここのNICEもボムズアウェイ同様、早すぎても遅すぎてもダメだ。


これがベストの瞬間!割れる喜びをアナタに。

ベストのタイミングは、**アタックのアニメが地面にちょうど接触する瞬間**だ。成功すると、120%のオマケがつくので、連打の苦手な人はタイミングで勝負だ。やり方としては、高度計またはアニメのどちらかにだけ目を向けて練習する方法があるぞ。

EXHIBITION MATCH(エキシビジョンマッチ)

総合ポイント1位の者にのみ許されるこの競技、勝つためには速い連打があるかどうかがすべてだ。
対戦相手のシャロンは、実はランク設定に関係なくタイムは常に5・75秒でゴールするようになっている。ここでは同タイムでゴールするとプレイヤー側の勝ちになるので、まずは彼女と並んでゴールを目指そう。
ちなみにディップスイッチをいじっても、シャロンのタイムは常に5・75秒なのであしからず。


後半に爆発的に加速するシャロン。君は勝てるか!?

以上、超高速で全種目を見たけどついてこられたかな?スペースの都合上、一部十分に書けなかったのが少々残念(申し訳ないス)。
初めのうちはスピード系のキャラを使ってゲームに慣れていくとよい、とアドバイスをして今月はお別れです。


エキサイティング・ステージバトル。
ハットトリックを狙え。
VIRTUA STRIKER
バーチャストライカー
AM R&D DEPT #2
熱い声援を受けて
イレブンが燃える。
世界を制する
ファインゴールで、
パワー全開!!
3D-CGによる驚異の得点感覚。
スーパープレーヤーと
あなたのコンビで、
エキサイトバトル。
攻守面にわたり超リアルで
トリッキーなアクション!
白熱した闘いを極める。
対戦キャビネット
ファイティングシティ
(仮称)
新登場
勝者にウイナーランプ点灯!
勝抜き数の表示!
ゴールの瞬間[バーチャストライカー]
攻撃が決まると[バーチャファイター2]
ランプ点灯!
THE ULTIMATE 3D FIGHTING ACTION! INTO THE NEXT LEVEL!
魅せる神技、
頂点の闘い。
Virtua Fighter 2
バーチャファイター2
CPUとの闘いぶりで判定する、段位認定モード搭載!
◆3D-CGボード
「MODEL 2」が創り出す、
超リアルなグラフィック。最速のスピード。最高の迫力。
◆謎を秘めた2人の強者が新たに登場!!
総勢10人のファイター達が繰り出す技の応酬。
AM R&D DEPT. #2
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1
©SEGA

発売直前徹底予習!

VIRTUA STRIKER

※画面は開発中のものです。

バーチャストライカー

プレイスタイルからフォーメーションまで、手とり足とり教えます!

担当:スポーツ物はお任せ!立衆多

前半戦 基本操作とこれまでのサッカーゲームとの違い

まずは操作方法の説明からしよう。

操作方法は8方向レバーと3ボタン（バーチャファイターと同じ）。Aボタンはショートパスとスライディング、Bボタンはロングパスとセンタリング、そしてCボタンがシュートだ。

操作系は一般的でも、プレイスタイルはこれまでのものとはちょっと違う。それらをざっと挙げてみると…。

①パスはその方向へ

レバーをどこかに入れてパスボタンを押せば、カーソルが出ていたり、一番近くにいる味方の足元へと正確にボールが飛んでいく…というのが昔は常識だった。しかし、バーチャストライカーでは**必ずしもプレイヤーの足元へ向かっていくとは限らないのだ。**

そこで必要になってくるのが、画面下に表示されているレーダーチャート。ここに味方（敵）がいるぞ、ということだけではなく、この方向にパスを出したら通るのか、という「イメージ」をいつも描いていなくてはダメなのだ。最初は難しいかもしれないが、アイデア次第でいろんな展開が楽しめるので練習されたし。


レーダーチャートをよく見て味方の位置を確認して…、


確実につないでいこう。


相手ディフェンスの間を狙って…、


スルーパス！決定的場面を演出だ。

②シュートの強弱

シュートをする際には、一定時間ボタンを押したまま「溜め」をつくらなければいけない。ある程度パワーゲージが溜まったところでボタンを離して初めてボールを蹴る、というシステムになっているのだ。

このパワーゲージの溜めが多ければ多いほど、ボールは高く、遠くへ飛んでいく。また、ボールさえ持っていればどこからでも蹴られるので、思い切ったロングシュートを狙ってみるのも面白い（※ダイレクトシュートの場合はゲージはない）。

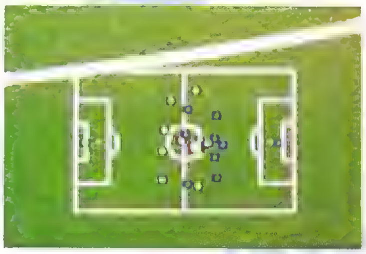

Cボタンを押してパワーをためて…、


離すとシュートを打つぞ。

③視点
グラウンドのすぐ近くに立ってサッカーを見ているのと同じと考えてもらうといい。従って手前側のサイドラインギリギリのところにいても、反対側のサイド際にいるプレイヤーはいつも見えているのだ。特にセンタリングを上げるときには、味方がどこにいるのかが一目瞭然なのだ。


逆サイドの選手の位置は常に把握することー！

④スペースが狭い
あんなに広いグラウンドなんだからそんなハズはない、と思う人も少なからずいるだろう。だが実際プレイすると、確かにスペースがあまりないのである。
これはディフェンダーが比較的グラウンドの中央寄りにポジションをとるため、真ん中で両チームのプレイヤーが密集するためだ。なぜわざわざそうしたのかというと…。
現在（本物の）プロのサッカー界において、ディフェンスを浅くして中盤で激しくボールを奪い合う戦い方が世界の主流になっている。ディフェンスの裏側に空いたスペースは、オフサイドトラップ（※意図的にディフェンスが前方へ一斉に上がって、相手を強制的にオフサイドにさせる戦法のこと）やゴールキーパーでカバーする。
この「近代サッカー」を忠実に再現したことが、スペースが狭くなっている原因なのだ。そこまでこのゲームはバーチャルなのです！


レーダーチャートに注目！コンパクトなのがわかるよね。

⑤人間が人間らしい
画面上の全プレイヤー（＝人間）は、その動作のどれをとっても本物の人間にそっくり。体格やトラップの仕方ももちろんそうだが、最も注目すべき「人間らしさ」は、ドリブルのときのボールの持ち方であろう。
いくつかの例を挙げよう。
まず**ドリブルのスピードはいつも一定ではない。**どういうことかというと、我々が普通に走るのと同じで、スタートしてから最高のスピードになるまでに少しずつ加速していくのである。スピードのあるプレイヤーには、長い距離をドリブルさせるとより持ち味が出るというわけだ。
また、レバーを離してもすぐには止まることができないし、止まってもボールは止まらずに足元から離れたりする。
接触プレイの際には、スライディングで足を引っ掛けられたりショルダー（肩）で当たられると転倒してその場にうずくまってしまう。特に前者は、ボールを狙わずにやみくもにやるとまず反則をとられるので注意しておこう。

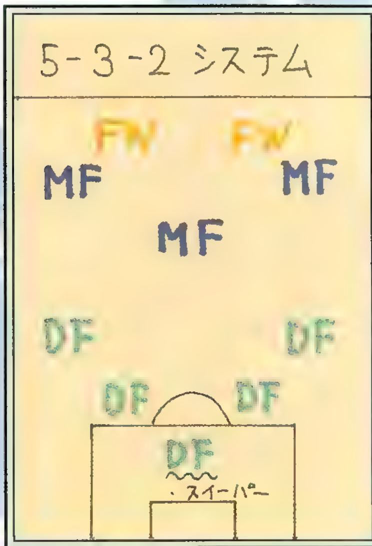

足をロコツに狙うとまず反則をとられる。


これは正当なタックル。

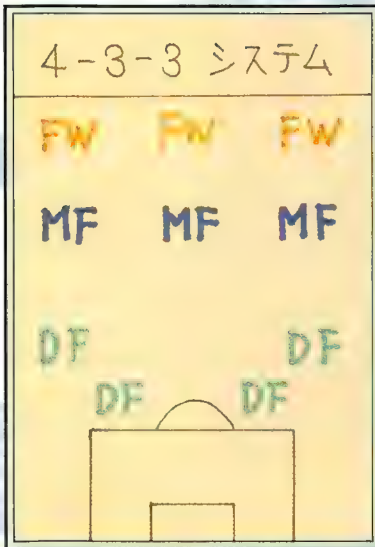
全チームのフォーメーション紹介＆解説

サッカー関連の新聞や雑誌の記事に、4－4－2とか3－4－3システムといった数字の羅列がよく書かれている。これはチームの（ゴールキーパーを除いた）フォーメーション構成を表していて、順にディフェンダー、ミッドフィルダー、フォワードの人数を並べたものである。
このゲームには全部で18チームと7種類のフォーメーションが用意されている。同じシステムでも国によって微妙な違いはあるが、まずはそれぞれの特徴を紹介していこう。

5－3－2システム
使用チーム：ドイツ、デンマーク、アメリカ
ディフェンスにスイーパーを置き、常に数的優位を保って守備を行う。ガッチリ守って素早いカウンターアタックで得点を狙っていくのが身上。



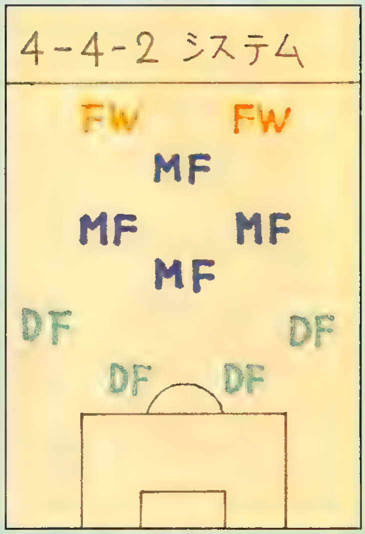
4－3－3システム
使用チーム：イングランド、メキシコ
古くから使われているフォーメーション。両翼のフォワード（ウイング）のスピードを生かした突破からチャンスをつくる。

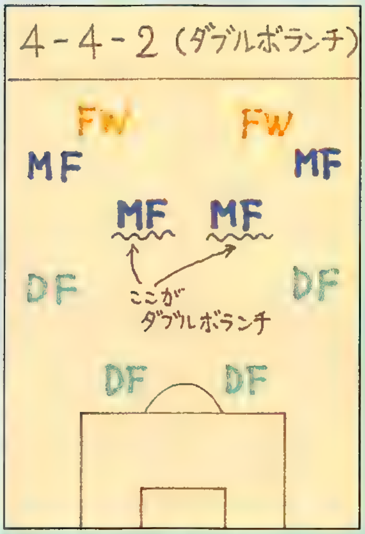


4-4-2システム

使用チーム：日本、ブラジル、イタリア、コロンビア、アルゼンチン、ブルガリア

現在の世界の主流がこれ。カギになるのは両サイドバックの攻撃参加と、守備的ミッドフィルダーの攻守にわたる活躍。ディフェンスは4人がフラット（一直線）になってゾーンで守ることが多い。





4-5-1システム

使用チーム：フランス、スペイン、スウェーデン

中盤を厚くして積極的に相手にプレッシャーをかけていく。攻撃ではトップの選手のポストプレイ（※いったんボールを預けキープさせ、味方の上がる時間をつくる戦法）、高さを生かした空中戦がある。



近代サッカーの象徴「ボランチ」とは？

近代サッカーにおいて、最も大切なポジションといわれているのが、守備的ミッドフィルダーのボランチ（※ポルトガル語で「操縦桿（そうじゅうかん）」の意味）である。現在ではどこのチームでもこのボランチを1人ないし2人置き、後者のほうをダブルボランチとよんでいる。

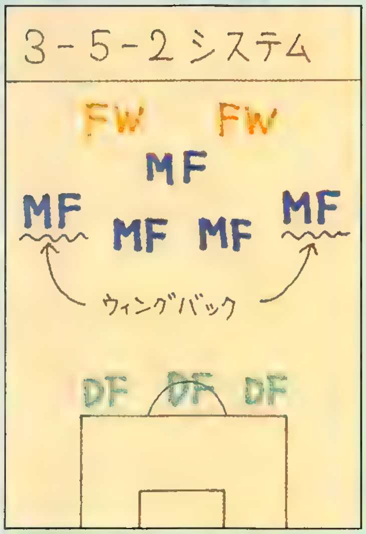
バーチャストライカーでは、4-4-2システムを採用した6チームのうち、日本、ブラジル、イタリアの3チームがダブルボランチになっている。中盤のボールの奪い合いや、相手陣からのクリアボールを拾って前線に供給したり、攻撃参加した味方選手のポジションカバー、相手のカウンター攻撃を真っ先につぶし、そしてスキを突いての攻撃参加と、とにかく仕事の幅が広い。

前述したように、コンパクトな中でプレイしなくてはいけないので、本物同様にゲームでは重要なポジションとなるであろう。ボランチが文字通りにチームの操縦桿として機能できるかは、ひとえにキミの戦術次第である。

3-5-2システム

使用チーム：韓国、ナイジェリア

こちらも近代サッカーの主流。ディフェンスにリベロを置き、あとの2人はストッパーを務める。両サイドの選手が攻守に参加するため、ウイングバックともよばれる。



3-4-3システム

使用チーム：オランダ、サウジアラビア

組織的に選手全員が動いて攻撃・守備を行う。3トップにボールを集め、中央から両サイドにわたって幅広く攻撃を展開することができる。




中盤で大活躍のボランチ。使いこなせるかな？

アドバイス&次号予告

何度も繰り返すが、これまでのサッカーゲームとは操作感覚が違うので、何度もプレイしてまずはそれに慣れよう。

そして、フォーメーションによって戦略が変わってくるため、同じチーム、もしくは同じシステムのチームに絞ってプレイすることをすすめる。また、デモ画面や友人がプレイしているのを見て、フィールド上の選手がどのように動くのかを（レーダーチャートを）ずっと目で追ってみるのもいいだろう。

次回からはさっそく突っ込んだ攻略をやっていく予定なので、時を同じくして発売される本作品（5月下旬の予定）のお供に本誌をどうぞ―

ちょっとお知らせ 内神田スポーツ塾開校

去る3月某日、満21歳の誕生日を迎えた記念（？）といたしまして、「内神田スポーツ塾」を開校するはこびとなりました。

開校してまだ間もないため、現在塾生は片手で数えるほどですが、いずれはサッカーチームをつくれるぐらいまでに増やしていきたいと思っております。

「バーチャストライカー」についてのご質問、または誌上でこういうことをやってほしい、というご要望などございましたら、遠慮なく当塾塾長にお便りをどうぞ。塾生ともども、首を長くしてお待ちいたしております。



●塾長紹介

ライターネーム：立衆多（たてしゅうた）
身長178cm、体重65kg
得意技：ヘディング、ラフプレイ、汚いヤジ
スポーツゲーム歴：12年
使用チーム：オランダ、日本など
出身地：茨城県常陸太田市

公道レースで世界中を駆け巡れ!!

クールライダース Cool Riders

アウトランナーズ開発からの贈り物
今度はバイクで激走だぜ!

担当:T,S

どんなゲーム?

アメリカはもとより、世界中の若者たちの乗り物として愛され、今では広く子供から大人まで親しまれているバイク。

バイクならではの一体感、クルマとは比較にならない爽快感に浸りながら世界中を縦横無尽に駆け巡るレースゲーム…それがこのゲーム、クールライダーズだ。

すべて実写取り込みによるCGを使用している。舞台は世界中、全部で50コースだ!!

ゲームの曲はあの映画「イージーライダー」でも使われている「Born To Be Wild」。聴けばわかると思うがみんな一度は聴いたことのある曲だぞ。かなり渋めの曲だ。

キャラクター説明

クールライダーズで使用できるバイクは全部で8台。どれも個性豊かなバイクばかりで、スピード派のバイクもあれば、コーナリング派のバイクもあるのだ。とりあえず今回は写真で2キャラだけお見せしよう。



このバイクはどちらかと言うと、スタンダードタイプかな?



ちょっと怪しげな団体。ライダーは真ん中のお姉さん。

ルール説明

ゲームをスタートさせると、さっき紹介した8台の中から自分の好きなバイクを選択する。

自分のバイクを決めたら次にAT(オートマチック)かMT(マニュアル)かを決め、スタートの合図を待とう。合図が出たらスタートだ!



初心者はAT。上級者はMT5速で決まりだ!

レースの舞台となるコースには必ず「チェックポイント」が設置されていて、次に進むステージを選択できる。

各チェックポイントで選択できるのは3方向。ここの分岐で自分の好みに合わせて次のステージを選択しよう。



クールライダーズはチェックポイントが3方向になっている。

また各「チェックポイント」には制限時間が設定してあり、その残り時間が0になる前にそのチェックポイントを通過できれば一定時間が加算されてゲームは延長される。

無事にすべてのチェックポイントを通過し、制限時間内にゴールにたどり着くことができればゲーム終了。結果発表、エンディングが待っているぞ。

ちなみにレースゲームというのはその制限時間が0秒になり、タイムオーバーになるとゲームオーバーになるので注意。

各バイクごとにテーマ曲となるものがあって、全部で11曲も用意されている。

通信対戦で楽しもう

クールライダーズは通信対戦もできて最高参加人数は自分をいれて全部で8人。

自分の好きなバイクを選んでスタート合図とともに全車一斉にスタートだ。

2人以上で競走している場合は、1位の人(先頭の人)がチェックポイントで次に行けるコースを選択できるぞ。

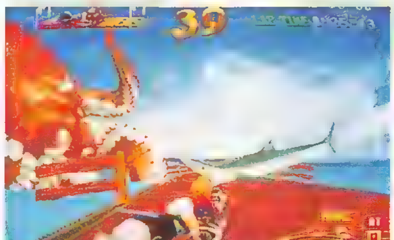
どっかで見たことのあるゲーム?

クールライダーズを見てなんか「アウトランナーズ」みたいじゃんと思った人もいるかもしれない。それもそのはず、作った開発の人たちはほとんど同じなのだ。あーゆーノリのゲームだから、もちろんハチャメチャに面白くなっているぞ。


ここはニューヨーク。自由の女神が…。


「ウォー」こんなところまで走るとは。


アルプスだ!… 右にどっかで見たことのある人が!?


さすがポリネシア、サメが頭に…。



マンモスが凍ってるよ!

ニューゲームジャングル



「雷電シリーズ」を超えろ!!
バイパーフェイズワン

©セイブ開発

縦スクロールシューティングでは押しも押されもせぬ、セイブ開発が今、満を持して送り出す自信作、ついに登場!!

担当：N,O

STORY

宇宙暦2050年――

広大な宇宙に、人類が第2の地球を求めて、大規模な宇宙移民計画を発動させてから既に2000年以上の歳月が流れようとしていた。

人々は、それぞれの星系で独自の文化や科学を発展させていったが、同時に、次第に増大する欲望はとどまるところを知らず、いつしか星系間での大規模な戦争が引き起こされていった。

そして、地球も今やその例外ではなかった。地球の科学力を凌駕する圧倒的な力を持った他星系からの反乱軍が、地球軌道上に巨大な宇宙空母を接近させて、地球人類に対して無条件降伏を要求してきたのである。

残された時間は少ない、窮地に陥った地球防衛軍は最後の作戦を発動した。

〈第一級作戦指令〉

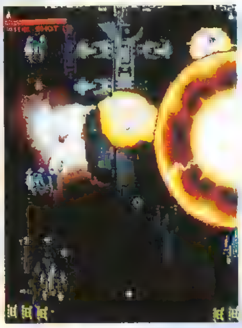
"敵宇宙空母に潜入、敵本隊のデータを収集せよ"

"敵が開発中の新型戦闘機を奪取し、敵空母を破壊せよ"

なお、この任務に地球側が関わった事実は一切ないものとする。

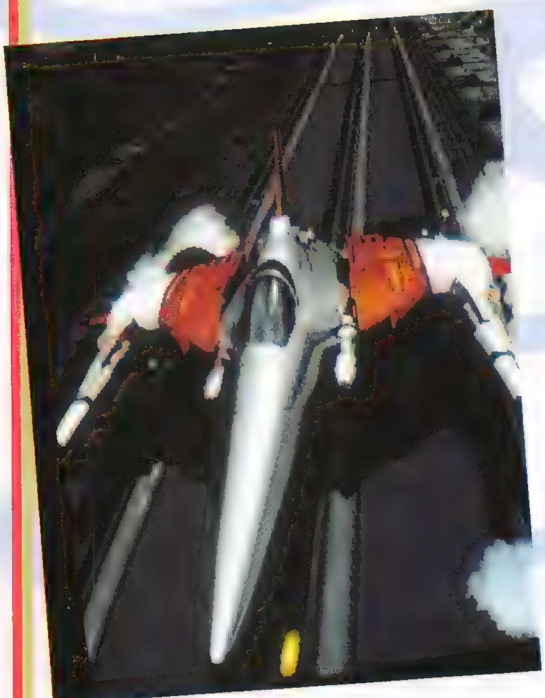
こうして、作戦指令コードSI コードネーム「VIPER PHASE1」は発動された。


敵空母から脱出――これがオープニングから波乱のラウンド1。始まりからしてすでに違う!!


プレイヤー機の存在を知り、敵の大艦隊が攻めてくる。ここまでして守る秘密とは…!?


ボスと対戦中。プレイヤー機の思わぬ奇襲にエンジンを外して本気モード突入のボス。


係留中のラウンド1ボス。下には味方の母星が…。

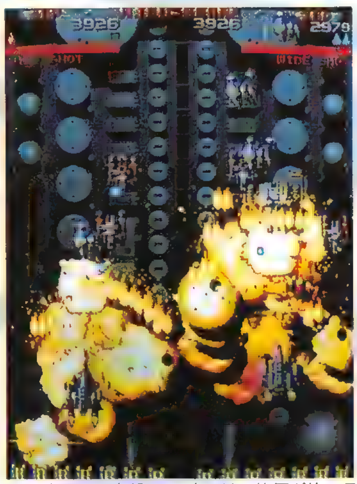


ニューボード採用の縦スクロールシューティング!!

昨年、多くのシューターを巻き込んだ雷電DX。そう、あの雷電シリーズで名高いセイブ開発が今年おくる一発目のゲームがこの「バイパーフェイズワン」だ。

雷電II（DX）のオープニングデモをはじめ、各所にさりげなく使われた半透明機能など、最近のセイブの技術力は目を見張るものがあるが、このバイパーフェイズワンでは新ボード「S32システム」を開発、またもや何かやってくれそうな雰囲気だ。

今回は、第一報ということで詳しい情報は次号以降にまわすとして、今はこれらの期待ふくらむ写真群を穴のあくまで見ていただくとしよう。ほら、もうムズムズしてきたでしょ?乞うご期待!!


敵の中継基地内部。この奥には一体何が待っているのだろうか…。


巨大戦艦からボス出現。いやでも盛り上がる。

ジョッキーゲーム登場

ステークスウィナー

コマンドを極めて名ジョッキーになろう。

担当：ACE

※画面は開発中のものです。

ステークスウィナー'S ストーリー

まだ年端も行かぬ少年のような風体をしているが、競馬狂の父の影響で、そこらの競馬通も顔負けという男の子が独り言のように言った。

「僕も騎手になって『ナリタブライアン』みたいな強い馬に乗って見たいなぁ」

「ブライアンか、確かに強いな。けど『皇帝』には勝てないだろうな」

「何言ってんだよ、父ちゃん！　絶対にブライアンのほうが強いよね、叔父ちゃん？」

子供に叔父と言われた男は、わざわざ大阪から暮れの大レース『有馬記念』を見るためだけに上京し、居候をしている少年の父の義弟だった。

男は少年の問いかけに答えた。

「確かにブライアンはめっちゃ強いで。けどな、ほんまの競馬好きは逃げてなんぼの馬が好きなんや。おっちゃんは、日本馬で初めてJCを制した関西が世界に誇る『カツラギエース』が一番強いと思うとるんや」

「何だよ、父ちゃんも叔父ちゃんも本当に強い馬を認めないんて。もう僕寝る。おやすみ！」

少年は怒って自分の部屋へ行ってしまった。

少し慌てた表情で男は言った。

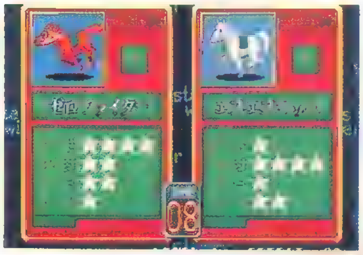
「わしもやけど、義兄もいらんこと言うから見てみい、怒ってもうたで。ほったらかしといてええんかいな」

「いいんだよ、どうせ寝たら忘れるって。それより明日のことやけど……」

そんな男たちの会話も知らずに、少年はふてくされて寝てしまった。

ふて寝した少年はある夢を見ていた。それは、過去にGⅠで勝った最強馬が集められて行われるレースに自分が乗っている夢だった。しかも、最強とも思えるライバル馬を蹴散らし、世界最高峰のGⅠレース『凱旋門賞』が行われる、フランスのロンシャン競馬場のゴールを駆け抜けていく姿だった。

少年は、その夢に満足するように健やかに眠り続けた。いつの日か、本当にその日が訪れることを信じて—！



自分の馬をセレクトしよう。



札幌でデビューだ。



手綱と鞭はうまく使おう。

実に競馬なゲーム概要

血統によりそれぞれ特性の違う8頭の3歳馬から1頭を選び、プレイヤーは手綱を操るジョッキーとなる。調教や実戦を積んで、持ち馬の能力を巧くアップさせながら3歳新馬戦から4歳クラシックを経て古馬戦までのGⅠロードを勝ち抜いていくアクションゲームだ。

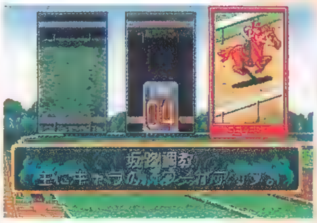
操作体系

MVS（ネオジオ）用だが、C、Dボタンは使用しない。レバーは移動と、見せ鞭や首押しなどのコマンド技に使用。Aボタンは手綱、Bボタンは鞭、とスピード調節用な使い方をする。

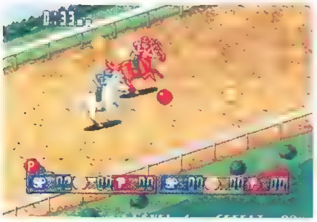
馬がバテないようにうまく操作できるようになろう。

馬紹介

プレイヤーの選ぶ8頭の馬を簡単に紹介しよう。馬好きな人なら配合でどんな馬だかわかるだろう。



調教は３種。



パワーアップをしよう。

●**ドライブシュート**
├ブライアンズタイム
└ダイナサッシュ

父は今をときめく種牡馬。母はあのサッカーボーイを出した名牝だ。

●**ゼロファイター**
├カーリアン
└スカイビューティ

シンコウラブリイの父と、昨年ブリーダーズCディスタフに負けたのは何かの間違いで、多分現在世界最強牝馬であると私個人が勝手に信じている馬が母という超良血。

●**エスエスマッハ**
├ゴールデンフェザント
└ヘザーテン

白馬と白毛は間違えないように。初代JCの覇者が父だ。

●**ユーロビート**
├ミスワキ
└スキーゴーグル

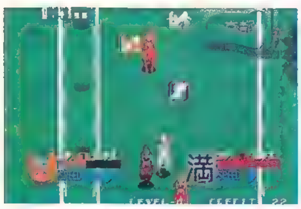
父は昨年のJC馬や一昨年の凱旋門賞馬を出している。母もメジャーな馬だ。

●**ノーザンライト**
├ノーザンテースト
└ノースフライト

父は11年連続リーディングサイヤー。母は昨年まで日本最強牝馬だった名マイラーだ。

●**ビーサイレント**
├サンデーサイレンス
└パシフィカス

今、日本で最も良血といえそうな血統だ。フジキセキの屈腱炎は残念。母も無敵の兄弟を送り出した名牝だ。



ニンジンで回復だ。

●**キングクリムゾン**
├ヒシマサル
└タイシンリリィ

ちょっと他の馬より見映えしないが、人気はありそうな馬だ。

●**ディスコダンサー**
├ダンシングブレーブ
└マックスビューティ

同配合の馬がセリで億単位の値がついた超良血馬。

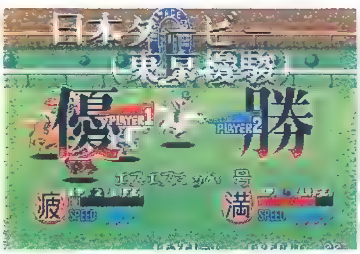
父は欧州最強馬と言われた名馬。母は2冠を達成した名牝だ。

と凝りに凝った設定だ。競馬ファンなら黙って手をつけろってゲームだね。そうでない人もアクションゲームとして純粋に遊べるゲームだ。

一流のジョッキーを目指してプレイしてみよう。



さあ、ゴール。



ダービー優勝を目指せ。

今までになかったスポーツ、スキーのゲームが登場
エクストリーム・ダウンヒル

©SAMMY 1995

それぞれ特長のある４選手から１人選んでGO!タイムアタックが激熱だ。いろんな仕掛けを見極めろ。

担当：MVPよこ

白銀を絶妙なタッチで表現したグラフィック、高さや段差を強く表現した背景が臨場感を高める。そんなスキーのゲームがサミー工業から発売されるぞ！

まずは操作説明だ！

このゲームは１レバー・１ボタンというシンプルな操作感覚である。レバーはもちろんプレイヤーの左右移動に使用し、上下は使用しない。ボタンはブレーキングに使用する。でもブレーキしてるヒマなんかないくらい目まぐるしく状況が変化するよ。

お次はこのゲームの特徴だ。

様々な特徴がこのゲームを奥深くしているぞ！

このゲームは操作はシンプルだがゲーム性はかなり奥が深い。その特徴とは…。

●スピード

加速が自動で行われるからスキーならではの圧倒的なスピード感をゲームで味わえる。



やればわかるスピード感。迫力満点！

●キャラクター

プレイヤーは初心者から上級者まで対応できるように個性的な4キャラクターを用意。どのキャラクターを選ぶかによって違ったゲーム展開が楽しめるぞ！



キャラは４キャラ。やはりスピードか。



橋だ！高低差はかなりありそう。落ちたら死ぬかも。

●見どころ

吊り橋や崖ジャンプなど、普通のスキーじゃ味わえないトラップを用意してあるので緊張感がバリバリだ。その中でも頂点を極めた「エクストリーム・ダウンヒル」(究極のダウンヒル）は圧倒的な迫力を秘めているぞ！

●アイテム

制限時間が増えるアイテムがコースに配置されているぞ。必ず取るべし。



タイムが増えるぜ。全部取るべし。

楽しめる２つのモード搭載

２つのモードとは…。



２つのモードから選べ。ストーリーモードが初心者にお薦め。

●ストーリーモード（１面から順に進んでいく）

●タイムアタックモード（全８ステージの中から選んで遊ぶ）

初心者はストーリーモードでゲームに慣れることをお薦めする。ちなみに第１コースで１分を切ったらすご腕だそうだ。タイムアタックがすごく楽しめるゲームだ。

王者ゴーストに挑め！

このゲームにはゴースト機能というものがあり、コースのレコードを出したプレイヤーの動きをそのままトレースするゴーストがいる。ゴーストと走ってテクニックを盗め。


ゴーストだ。こいつを抑え込めば自分がレコードだ。

背景にも注目

レースのSTART直前の山々のグラフィック、橋を渡っているときの高度差など、グラフィックが相当描きこまれていて、見てて気持ちがいい。絶対に見るべし!!



きれいなグラフィックに見とれてるヒマはないぜ。

最後に

簡単でタイムアタックが熱いこのゲーム、一度はやるしか。スキーのゲームは珍しいぞ!!サミーもやってくれるぜ。

みんなでワイワイやろう!!

そこぬけ対戦GAME

友達同士だとアツくなるぞ!!

担当：M.I

操作はカンタン!! だれでも遊べる対戦ゲームだ!!

格闘だけが対戦じゃない！ってことで、この「そこぬけ対戦GAME」はいろんなタイプのミニゲームが詰まっているアクションゲームだ。

各面初めにルールと操作方法が出るので、それを見てもらえば分かるだろう。1ラウンドやってもらえばそのゲームのルールがわかるので、かなりラクである。基本的にその面の敵を倒し、3本勝負で2回敵を倒せばクリアだ。全5面あり途中でボーナスステージが入っている。

それでは、全5面+ボーナスステージ1つを紹介しよう。

各面の紹介だ!!

●ポンプふうせん割りゲーム

ポンプの上でジャンプして踏み付け、相手側にあるふうせんを割る。また、自分と相手の仲間の間にノコギリが走ってて、そのノコギリを相手の仲間にぶつけると勝ちなのだ。ノコギリが自分の仲間に向かってきてるときは、左側にあるスイッチで、相手方向に向かわせることができる。もしタイムオーバーで終わったときは、ふうせんのふくらみで勝敗がきまる。



CPU戦だと右側のふうせんを割ればいいのだ。

●頭突き卵落としゲーム

棒の上に乗っている卵を頭突きで移動させ、相手側の陣地へ落とせばよい。また自分の仲間に火がつかないようにしなければならない。時間切れの場合、卵の場所で勝敗がきまる。



上に乗ってる卵を、うまく頭突きしろ!!

●ポンプ爆弾落としゲーム

ポンプで水をくみ、相手側に爆弾を落とすゲームだ。ボタンをパタパタ押してると水がくみ上がる。その水上に浮かんでいるボール(?)が爆弾の乗っている台を上げ、その爆弾が落ちるワケだ。また自分の仲間が水槽の中に入っている。で、どんどん水が増えていく。あまり水が増えてしまうと、自分の仲間が水槽の上にある爆弾を押し上げる形になり、自分のところに落っこちてくるわけだ。



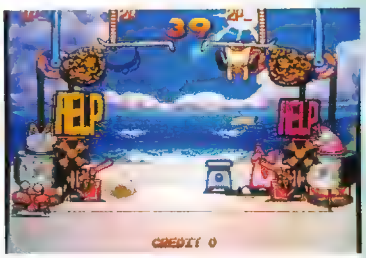
速攻でボタンを押せば大丈夫。



●ジャンプふうせん割りゲーム

敵の陣地にあるふうせんをフィールド中央にあるジャンプ台を使って割ってやればいいわけだ。また左側にいる仲間が熱湯につからないように、ロープを巻き取り助けるのだ。

この面は、1つのジャンプ台を2人(?)で取り合うので非常に難しい。相手のジャマをしながら、少しずつ割っていけばいいだろう。

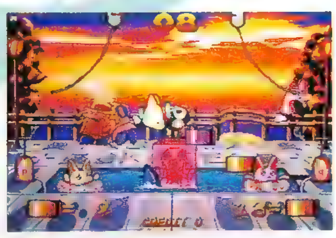


敵を落としてどんどん割れ!!

●水上ダルマ落としゲーム

ジャンプしてロープにつかまり台に乗って、ダルマ落としをしていく。また、仲間が溺れないようにポンプで浮輪に空気を送り込まなくてはならない。ダルマの一番上に乗っている爆弾を相手側に落とせばいいわけだ。タイムオーバーになったときは、ダルマを落とした数が多いほうが勝ちとなる。

このゲームは落ちついてやらないと、ロープにつかまったはいいが、降りるときあせって早めにボタンを押しちゃって、台に乗る前におっこちゃったりするので落ちついてやってほしい。



どんどん落とせ!!

●モグラたたきゲーム

字の通りそのまんまで、地面に穴があいていて、そこから敵(?)が出てくるから、それをたたけばいい。これは、ボーナスステージなので敵に負けてもゲームオーバーにはならないので、安心してプレイしてほしい。



さあさあたたけ!!





あのゴンタが帰ってきた!

がんばれ!ゴンタ!!2

運の要素が少ない戦略的脱衣ゲーム。様々なテクニックを編み出してゴンタマスターを目指そう。

担当:YACC

ミッチェルから、あの名作「燃えよゴンタ」の続編が出ることになったぞ!その名も「がんばれ!ゴンタ!!2」。燃えよじゃなくてがんばれ、しかも2だ。かなりキてるぞこれは。もうやるしかねえって感じだ。

水上・水中2段構えの面構成これがゴンタの基本だ!

ゴンタ2は、基本的には8方向レバーで主人公ゴンタを移動させて、ボタンでパネルをめくっていくゲームだ。パネルをめくるとゴンタは水中にもぐることができるゾ。

ずっと水中にいると酸欠になってしまうので、水中でパネルをめくって水上にもどり息つぎをしよう。

すべてのパネルをめくるとめでたく1面クリアだ。



各ステージにはボーナスエリアがある。絵合わせゲームは慣れるとラクショー。数字探しもアツイぞ!


いわゆる面セレ。難易度的には右下にいくほど難しい。あとはお好みでドウゾ。

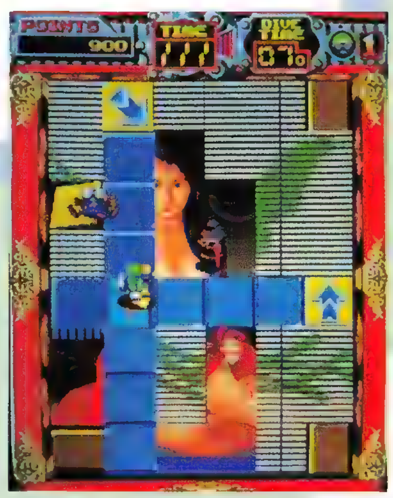
わかってくると面白い敵との攻防

ゴンタ2では、水中に主人公がいる間は水上の敵に当たることはない。また、水上に主人公がいる間も水中の敵に当たることはない。

このことは超重要なので、必ず理解しておこう。

さて、気になる敵の倒し方だが…これはパネルをめくるときに、そのパネル上にいる敵をまきこむことによって倒していく。

このとき水中・水上両方の敵をまきこむことができるので上手に活用しよう。


めくれていくパネルの攻撃判定はけっこうデカイ。活用しない手はないゾ。


一度めくったパネルをもう一度めくろうとすると一定時間ビリビリ状態になるので注意。

アイテム紹介

主人公（ゴンタ）がパネルをめくったとき様々なアイテムが出現することがある。

ここではそのうちのいくつかを見ていくことにしよう。

●ボーナスコイン：取ると500点入る。このアイテムのみを連続して取っていくと倍率が上がっていくゾ。

●EX-Tドバー：次にめくるパネルの上下左右のパネルが連鎖して一気にめくれていく。

●ファイヤー：次にめくるパネルの45°方向に炎を放ち攻撃する。自機が炎に触れても1ミスになってしまう。

●リバース：次にめくるパネルを中心とした3×3ブロックがすべて表裏反転する。

●アクアラング：水中で酸素補給ができる。


水中からめくったアイテムは水中に出現する。アイテムが色分けされているのでよく見ていこう。

戦略的にパネルをめくってクリアをめざそう

このゲームは運の要素がほとんどなく、考えながらやればやるほどうまくなるゲームだ。

コンティニューバリバリでクリアするもよし、じっくりと1コインクリアを目指すもよし、どちらにしてもかなり遊べるゲームであることは確かだ。

最後にちょっとだけ攻略のヒントを書いておこう。

●絵パネルを長距離横断するときは水中を通ったほうが安全かも…。

●自分が水中にいるとき水上の敵と重なってパネルをめくると、敵を倒しつつ水上に浮上することができる。

●アイテムの出現はランダムではなく面ごとに決まっているのでそれをメモって完全パターン化するのも、このゲームの楽しみ方のひとつだ。



矢印の描かれているブロックは、回転中に触れるとフッとばされてしまう。


ネジがついているブロックは四方のパネルをめくることで消すことができる。

さぁ麻雀だ(某空手家風に)

対戦 アイドル麻雀 ファイナルロマンス2

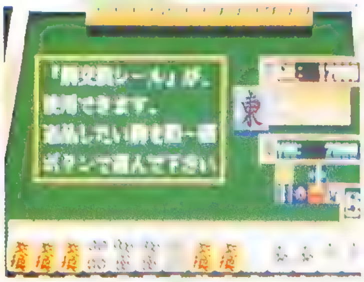
今度の相手はコンピュータじゃない。向こうに座っている「アイツ」だ!!

担当:チョップニスト協会補佐　ハマー

ビデオシステムの麻雀っつったら知らないやつはいないと言われるほど有名だが、そのビデオシステムがついにやってくれた。それは!!

対面のオヤジに乱入だ!

そう、何とゲーセンで麻雀の対戦ができてしまうのである。金やメンツが足りなくて退屈な日々を送っていた麻雀フリークのアナタも、数百円持ってゲームセンターに行けば白熱の麻雀バトルを人間と楽しめる時代になっちまったんスよこれが!格闘物の通信は数あれど、これを「相手の牌を見られない」麻雀に応用しちまうなんざ、さすが目のつけどころが違うじゃないですか。さらにこのゲーム、新システムの採用により2台の筐体をそれぞれシングルプレイ台として稼働させることも可能で、普通に一人用を楽しみたい人がいてもインカムの心配ゼロという優れモノ。プレイヤーにもお店にも迷惑がかからない、まさに夢のようなゲームなのだ。



もはや伝統。相変わらず頼りになります。



帰国子女のえみりちゃん。「おんなじパイを3つそろえる」のが大好きらしい。

1人用だって手抜きなし

対人戦がウリだからといって、コンピュータ戦をおろそかにしているワケじゃない。お家芸のかわいい女の子たちもたくさんいるし、あのブッ飛んだ効果を発揮してくれるアイテムも、全8種類と充実した品揃えだ。気になる登場キャラクターは全部で9人。そのクオリティの高さは写真を見てもらえばわかると思う。見かけだけでなく、打ち筋もナキありチャンタありと個性的(ワンパターン?)だぞ。勝てばもちろん…まあ、ああしてそうしてこうなるワケだコレが。とはいえ、全員の♡な画面を見るためには相当の気力、体力、金と運が必要なのは想像するに難くないだろう。心してかかれ!



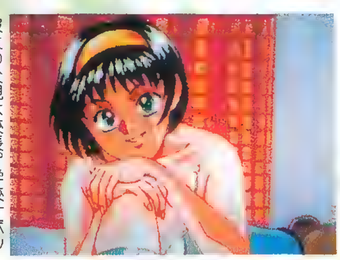
ボーイッシュな彼女のナキ麻雀でファイトイッパツ!!らしい。



うっ、目のやり場が…。ああっ麗奈さまっ!

脱ぐか脱がされるか!? 一発真剣勝負!!

風のウワサに聞いた話では、どうやら対人戦の時に自分のキャラが選べるらしいのだ。ということは、「負けると」自分の選んだ女の子が脱ぐのかな?だとしても、決してワザと負けてどうこう、とか考えてはイカン!好みの女の子だからこそ、命を賭して守り抜くのだ!!って、やっぱ見たいモンは見たいと思うよな…。



彼女の父親は校長。学校サボって麻雀やってていいのか!?

CREATOR'S TALK Vol.2

CHRONO TRIGGER クロノ・トリガー

クロノ・トリガーを越えて

この春最大、200万本を越す大ベストセラーとなった『クロノ・トリガー』。2年以上に渡る開発には、尽せぬ苦労がある。ということで、前号に引き続き開発者トークをお贈りしよう。



●ロールプレイング　●スクウェア　●発売中　●32メガ
●スーパーファミコン　●11400円（税別）

つまらない企画はバシバシ切る。残すのは開発者のエゴでしかない

——『クロノ・トリガー』で、戦闘画面切り替わりなしのコマンドRPGというのを完成させたわけですが、今後はこういうタイプが主流になるでしょうか？

松井　組み合わせの問題だと思いますね。この方式をとれば、逆に捨てなきゃいけないところというのも出てくるんです。今回の場合はそれを捨てようと先に決まってたからいいですけど、やっぱり捨てられない場合ってありますよね。マップの表示に画面を2枚とられちゃうから、それで魔法のエフェクトなんかにはそのぶんBGを使えませんよって。最初からそっちは捨てて、切り替わらない方をとってるわけですから、ほかのゲームもそのほうがいいと思えばそうやるだろうし、そうじゃなくてやっぱり背景は1枚でよくて、もう1枚はエフェクトに使いたいとなればやっぱりこの方式はとらないでしょうね。

——大きな意味での選択がまずあると。

松井　そうですね。例えばいまバトルの話をしましたけど、切り替えなしを考えてマップを組まなきゃいけないわけですから、マップ側のほうにも制約って出てきちゃうんですよ。結局そういうことを考えてどっちをとるかということなんで、今回はこっちを取ってみたと。そうするとまた違った効果が得られるし、あまり同じものばかり作っててもしかたないっていうか。何かを捨てて何かを取るみたいな選択はこれからもあって、また違ったゲームがでると思います。

——ところで急に具体的な質問になっちゃいますけど。頭にかぶさってチューチュー吸うやついますよね（笑い）。

加藤　あれは音とかもけっこうきてるでしょ。

——あれって高さの判定もしてるんですか？　弓とかの方が当たるとか。

松井　内部的にはそういうのはないですけど。

加藤　最初ありましたよねえ。それがまたうざったかったんで。

樋口　弓でなきゃ殺せないとかあったんですよ。でも結局とっちゃったんです。

加藤　修道院ですよね。たぶんそこだと、クロノの刀で切っても0、0ってなって、ルッカが撃つと倒せる。

——そうそう。だから高さの判定があるのかなって。

加藤　そればっかりだと、すごくうざったかったんですよ。それで切っちゃったんですよ。

——そういうの簡単に切れちゃうものなんですか。

松井　いれるよりは切るほうがラクで、幹のほうだと切れないんですが、枝葉だと切って風通しよくすることはできるし。逆に企画当初のまんまだともう生い茂っちゃって何が何だかわかんないから、企画後半は切るばっかりですね。

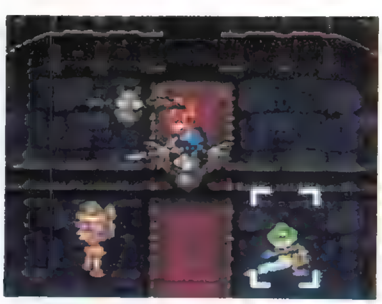
——最初に思いつくだけ思いついて？

樋口　で、やってみて、つまんなかったらそれはバシバシ切っていっちゃう。ユーザーがやって面白くなかったらそんなのはだめでしょう。それを面白くないのにそのまま入れちゃったら、企画っていうか開発みんなのエゴでしかないから。つまんなかったらもうバシバシ切っちゃう。

松井　けっこう、動いてからやめようっていうのが山のようにあって。とりあえずやってみようって作って、で動いてるのを見てやっぱりつまんないねって。

——でもけっこう時間かかって作ったりするんでしょ？

松井　そうですね、それはもうプログラマーに泣いてもらったりします。やっぱりつまんないからやめるって。そういう変更はしょっちゅうあるんです。今回もありす



▶高さの判定を思わせるシーン。

ぎて何が何だかわかんないぐらいですね。でも感じとしては、今回のゲームは欲張ってかなりつめこんだなあって思います。かなり途中まで欲張ったまま進んでたなあというのもあるし、それを最後でそのままなんとかパワーでつめこんだなあという気がしますね。ほかのゲームだと最初の段階でバサバサ捨てちゃうもんなんだけど、重たいものを山積みにしてバリバリやってたなあと。こんなに沢山入ってるって感じがすると思うんですよね。

——何メガでしたっけ。

加藤 32メガ。

——途中で増えたんですよね。その辺りのお話しを……。

いきなり増えた8メガのおかげで太っ腹なビジュアルシーン

松井 音楽が大変だったよね。

光田 最初は48曲ぐらいだったんですけど、急に容量が増えたということで、20曲から30曲ぐらいどんときて。それが9月で残りの期間が、あと3か月。それで30曲、まあ1本作るようなものですね。

——でも、増えたのは足りないからって増やしたんでしょ？

松井 それもありますけど、結局どこかが増えますよね、今まで同じ絵で描いてたダンジョンが、例えば水のダンジョンと火のダンジョンになったとしたら、今まで水だけのオブジェで済んでたのが火を作んなきゃいけない。それと同じで、結局どこかで増えた分は全体にかかってくる。

——なにかだけ増えるっていうんじゃないんですね。

松井 それに容量が増えたら、他のところで今まで切り捨てた分もなんとかしなきゃいけないなって。

——じゃあ余裕のあるチームはいいけど、確かに1人だとかわいそうですね。余裕のあるチームなんてないのか。

蒲田 ない(笑い)。32メガになったのがけっこう遅かったんですよ。この夏？

松井 うーん、9月？

——そう、最初24メガって聞きましたね。

蒲田 最後の半年ぐらいでいきなり8メガ増えたんで。その増えた分ってのはプログラムのほうじゃなくて、どっちかっていうと音楽とか絵とか葉っぱの部分が足されていくものなんで。いきなり単純に絵の容量が倍になったんですよ。

加藤 やっぱりほとんど絵だよね。あとシナリオのイベントとかメッセージとか。

蒲田 8メガのうち6メガぐらいは絵だと思いますね。

加藤 24メガで入らない。いやなんとか無理矢理入れたんだよね、絵とかね。けど結局あふれたし。それにシナリオとか結局あふれたよね。

——魔王の城？ バーンとでるじゃないですか、いつものスクウエアでいうと、ああいう感じでは出ないっていうか。

加藤 あれも8メガ足されることが決まってけっこう太っ腹だからこそできた。

蒲田 ただの絵だもんね。

加藤 ああいうのって、他の所で使い回しきかないじゃないですか。まあ使おうとすれば使えますけどね、月だけ使うとか。企画当初だとついケチな頭が働いちゃうから、ああいう場面って作れないものなんです。けど、まあそういう意味ではあの時点で8メガ投入されたのはよかったかなっていう。

松井 最初だったら絶対あんなのはできないですよね。容量になおすと青ざめちゃうような。

蒲田 もともとシナリオ自体がものすごく大風呂敷だったんですよ。だから本来24メガでは、今のクオリティを保つようなデータ量は絶対入らない感じだったんですね。それで使い回しがすごく多かったし、そういう派手なところってどうしても作れなかったんですよ。シナリオ追っかけるのが精一杯で。でまあ8メガ増えた分でそういう派手な見せ場みたいな所をどんどん足しちゃおうかなと。デモっぽいような。

——空中刑務所とか。

樋口 裁判所とかも。

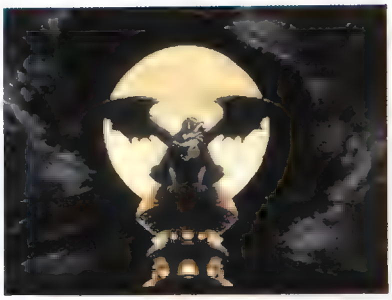
蒲田 やっぱりあの手のものは最初怖くて使えないんですよ。何かあった時に少し削ろうってこともできないんで。容量がないときはあの手のものは全部怖くてとれないんですよ。

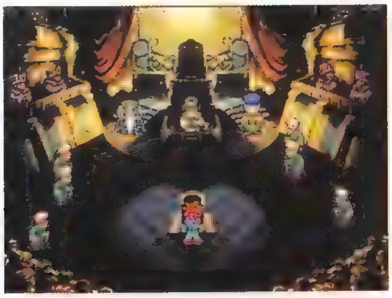
——裁判所もあとで追加されたんですか？

松井 あれも8メガ投入決定してから。逆にいうと、ああいう感じのものをもっと入れようということになって、8メガ増やそうということになった。

——でもそういうのがそんなにあとから入ったんですか。

加藤 というか、裁判所とかは、最初からあったんですよ。一番最初の頃から「クロノが中世で捕まって魔女裁判を行う」とかあったんですよ。でも24メガに入らないっていうんでみんなバッサリ切っちゃったんですよ。で夏から秋になる頃に、もっと絵的に強くしようというんで、デモ的な部分をも


▶8メガ増えて、見せ場も増えた。


▶イベントのデータは企画が組む。


▲企画、プログラム、グラフィック、音楽。ゲームは総合エンタテインメントだ。

katsuhisa Higuchi



樋口勝久

プログラマー
FFシリーズを経て、『クロノ・トリガー』のバトルプログラムを手掛ける。この『クロノ・トリガー』開発中に父親となった。

っと作ろうって。切り捨ててたそういう裁判所とか黒鳥号っていう巨大飛行船ですね、そこらへんのやつを見直してもっとど派手にしようってことで、どどーんとみんないっきにやれる形になったんですよね。

樋口 増えた分はほとんどデモで流れるものですね。

松井 そう、ほとんどそうですね。

――そういえば最初のデモってけっこう見せちゃいますよね。あんなに見せるものかなって（笑い）。

松井 出し惜しんだってしょうがないですからね。どんなゲームなのかみんな知りたいだろうと思うし、もうやっぱり一番いいものを見せていかないとだめなんじゃないかって。店頭で流してもらえるってのが大きいですしね。

蒲田 それにその前後のつながりでどういうふうになるかっていうのが本当の意味で面白いところだから。あれがたんに絵面として目を引けばとりあえずいいかなって。ゲームとは違うところだから。

次世代を意識したCG活用 ひと味違う使い方がポイント

――デモといえば最初に出てくる振り子はそうとうよくできてますよね。

蒲田 あれは最近ドンキーコングとかで流行ってるコンピュータグラフィックスっていうか、ああいう3Dツール使って作画してるんです。まあ次世代機をみんな考え始めてるんで、ごく一部のグラフィックでそういったコンピュータグラフィックスとか3Dツール関係とかをぼちぼち使い始めてみるかなあと。見た目が手で描いたのとは違うんですよね。

――今までは使ってないんですか？

蒲田 使ってないですね。

加藤 F・F・VIとかは使ってる？

蒲田 F・F・VIはねえ、魔法のエフェクトでさりげなく使ったらしいんだけど。でも基本的には使ってない。

――やはり、そういう方向に動きつつあるかなと。

蒲田 そうですね、結局コンピュータグラフィックスとか最近の映画でいえばターミネーターとか、そういう中でいまCGってのはどういう技術で作られてるかっていうのは研究してるんで、最近スクウェアでもよく使ってます。取り込みとか、元はコンピュータグラフィックスでやるようなテクスチャーマッピングの技術の一部を使えないかなっていうんでやってみてる形ですね。実際今回も取り込んでテクスチャーマッピング風にちょっとこう立体を変えて貼り合わせてそれを実際の絵で使うとかそういうことをやってるんですよね。基本的には手で描いたあったかさというのがほしかったんで、あんまり分かるように使うのはいやだったんです。でもその中にもいくつか取り込んだ絵が入ってくると、メリハリになるんで、まあそれはいいかなという感じで使ってたんですけど。

加藤 今回けっこうそれモメたもんね。取り込みを使うかどうかって。

蒲田 取り込み自体はどうでもいいことなんですよ。ただそこだけが浮き上がることに問題があったわけで、手法としてはそんなのどうでもいいことなんで。

――ようするに上がりが問題だと。

蒲田 どっちがいいっていうわけじゃないから、その場で使い分けていけばいいことだと思うし。どっちにしても次世代機とか考えるとそういった技術とかも学んでおいたほうがいいだろうということも当然あったし。ただ実際のところはインディとかで描いても使えないんですよ。解像度が違うんで。マックで描いたものでも、3センチ四方ぐらいの絵が1画面になっちゃうんですよ。まあなるべく技術っていうのはさりげなく使いたいなっていうのはあるんです。

――松井さんは、企画で大変だったことってありますか？

松井 とにかく大変だったなと思ったのは、大容量とあとは大人数。ボクが最初にやったのはFFIVなんですけど、それが8メガで、次のVで16になって、ロマサガが16だったかな、でこれが24から32っていう形ですね。もう最初に作ったものの4倍の容量のものを作ってるんですけど、作り方自体がその4倍効率よくなったかっていうと、そうでもなくて。その辺のところが今回の場合はちょっと序盤のほうに出てしまったかなあって思うんですよ。だからまあ、個人レベルでもそうだし、上の人間もそうなんですけど、最終的にどんなものを作るとか、結果の形も大事なんですけど、それ以前にそれにするまでに何を使うかとか、もっとまわりの環境のことからやっていかないかぎり、ゲームを作るのは大変になってきてると思いますよね。これで容量がもっと大きくなってくるとまた違って、もっと機械化も進むのかもしれないですけど、ちょうどその過渡期でそういうことも大変だったのかなあ。ボクが具体的にやった作業についてはいつもの作業というか、こういうこと考えてこうやればできるなっていうことですね。最初に企画して仕事作りますよね、データを打つっていうのが仕事なんですけど、どういう仕事を作れば能率的なのかっていうことをもう考えなきゃいけないし、それを怠ると大変だなあってそういうことを今回は考えましたね。



Masato Kato

加藤正人

企画

他のソフトハウスからスクウェアへ中途入社してこの「クロノ・トリガー」が第1作目。ストーリーとイベント関係を担当。



Akihiko Matsui

松井聡彦

企画

FFシリーズ、『ロマンシング サ・ガ2』を経て、途中からクロノ・チームへ。戦闘でのモンスターの動きを担当。



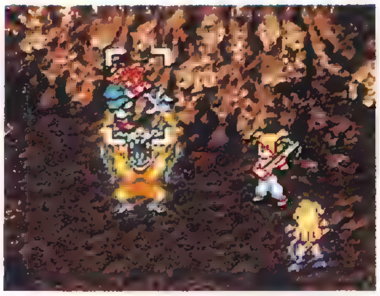
▲ＣＧマシンを使って描かれた振り子。今後は、こういう表現もスクウェアのゲームで増えていくのかもしれない。

データの打てる企画を、企画の分かるプログラマーを

樋口　あまりいいたくはないことなんですけども、やっぱりスクウエアのやりかたっていうのは、ほかの会社と違うみたいなんです。だいたいよそでは企画の人っていうのはデータをあんまり組まないんですよね。ウチの企画っていうのはすごくて、プログラマーレベルまでデータ組んだりしますから。まず一番最初に思ったのはそこら辺の問題で、最近ではそういう技術がない人でもどんどん入ってきちゃうんですが、意外に技術がなくて入ってくるそういう人をどうやって使い物になるようにするかっていう。

加藤　おれなんかとくにそこらへん思っちゃいますよね。基本的にスクウェアの企画ってかなりソフト寄りなんで、ベーシックとかC言語とかある程度自分で趣味でかじったりしてる人間じゃないと、いきなりただ単にアイデアマンだけで入ってきたりした場合は、つらい立場になるんじゃないかなって。

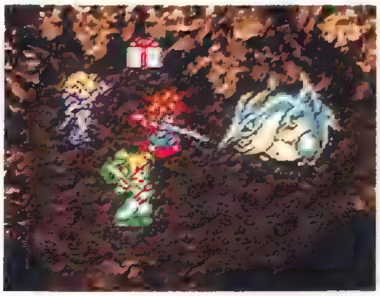
樋口　ほかの会社ではともかく、ウチはデータができないと企画じゃないという感じですから。新人が企画に入ってくるのはめったにないですよ。中途で入ってきたとしてもそこら辺の技術のない人は最初すごくつらい会社だと思いますよ。で、やっぱり勉強しない人はどんどん遅れていっちゃって、いつまでたっても下請仕事しかしない、それしかできなくなっちゃうんです。プログラマーなんかは最初から技術がないと採らないからね、ある程度の水準以上は能力持ってないと採用されないよね。絵かきの人はどうなの？


▶戦闘中の敵の動きも凝っていた。

蒲田　絵かきはそうね、最初からうまい人しかいないから。

樋口　ああそうか。

松井　難しいところなんですけど、ボクなんかはアイデアをデータにしないとくやしいんですよ。アイデアを出すんじゃなくて、アイデアをデータにするのが仕事だと思ってますからね。じゃないと、例えばプログラマーにできないとか言われたらできないわけですし、あるいはどうやってやるんだって、他の企画に言われた時にもうなにもできませんよね。だからアイデアがある人間こそ、そういうデータに詳しくないと損なんですよ。実際にデータ作るところを他人の手を借りちゃう場合ってそれぞれのメンバーが自分のいい味を出してたっていっても、けっきょく実際に作業する人に仕事のノリを取られちゃうんです。だからやっぱりデータはできたほうがいい。どんどんツールとかもパワーアップしてきてるし、そういう意味では昔ほど詳しくなくてもいいし。あと、プログラマー寄りの企画とグラフィック寄りの企画というのがあって、ボクなんか絵心がないんで絵が描ける企画の人とかすごくうらやましいです。そういう人も活躍できる場がありますね。逆にグラフィックの方にも、真のグラフィックっていったら言葉は悪いんですけど、本当に絵を描くだけでいいっていう人もいれば、それをデータにする過程までやっちゃう人もいるし。ただデータ作りは企画の場合できたほうがいいと思いますけど。


▶今回は色じかけでアイテム集め。

樋口　あとまあ、プログラマーはプログラムだけ書いていればいいやっていう時代ももちろんありましたけど、例えばビジネス系のプログラマーなんて、仕様が来て、仕様通りにプログラムすればそれで100％OKですよね。でもゲームのプログラマーっていうのは、ゲームをどういうふうに自分の手で面白くするのかっていうそういう意識がなきゃだめで、企画の方にこれじゃあ面白くないじゃないかとかいろいろ言ったり、仕様をもらっても仕様通りにできねえよとかそういう判断ができない人ってどうしてもやっぱり難しいですよね。企画がプログラムもグラフィックも多少わかるのと同様に、プログラマーも企画の言うとおりに作っていればいいやっていうのじゃだめですから。自分たちの手でこのゲームを面白くするんだっていう意識のない人は、やっぱりだめですよね。

松井　なんだかんだデータワークっていうけど、1年で覚えちゃうようなものですし、やる気さえあればっていうか、意欲さえあれば。

樋口　ただ中には、単にスクウェアに入りたいっていうんで来たような人もいますけどね。

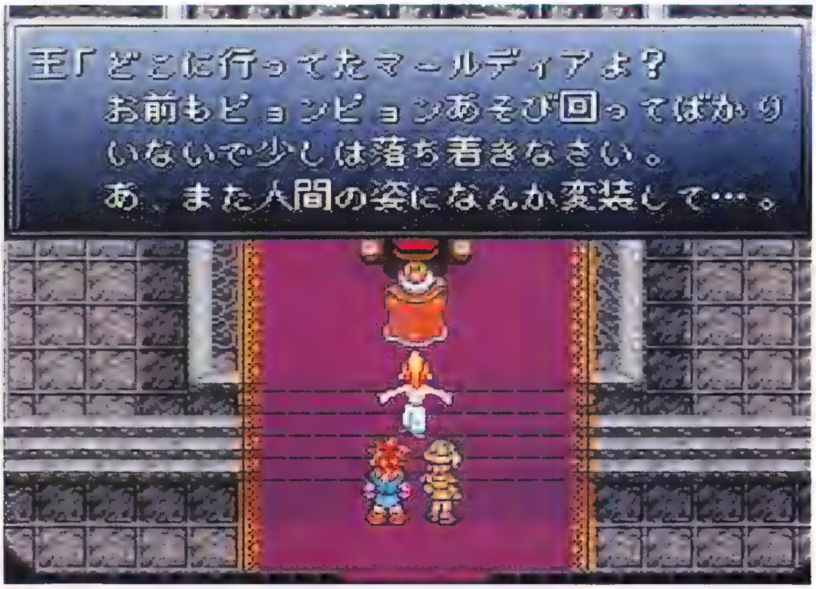
蒲田　安心しちゃうのかなあ。グラフィックでもなんでも、中入ってからが大切なのに。ほんとウチの会社のグラフィックって、下手なやついないんですよ。当たり前なんだけども。どこの会社いってもグラフィックチーフやれるんじゃないのっていう、人間関係は別にして技術的にはそんなのばっかりなんで、その中で目立ってやっぱりいいところとっていかないと、ゲームの中でも発言力でてこないし。面白くないと思うんですよね。そっから先がほんとにつらい闘い


▲一説には、「クロノ・トリガー」はネコ育てゲームという声もあるという。



蒲田泰彦

グラフィック
『聖剣伝説2』を経て、クロノ・チームへ。背景グラフィックを主に担当。



▲「クロノ・トリガー」最大のウリは、10数種に及ぶマルチエンディングだ。

だと思うんですよね。

松井　発言力でいえば、企画が一番あるかっていうと、そうじゃないし、メインを任されてるプログラマーの発言力ってすごく強いし。グラフィックでも、コンセプトになる部分の絵とか描いてる人の発言力ってのは企画以上だったりするわけです。そういうふうに考えていくとウチの会社ってあまり職種にとらわれてないですね。

樋口　でもプログラマーにしたって、とってもつらい会社じゃないかなあって思いますよ、やっぱり企画の人が全部知ってるから。めんどくさいなあって思ったら、できないっていいますわね、相手が何も知らない企画だったら。ウチの場合は知ってるから、できないっていえないんですよ。めんどくさいけどー、できる（笑い）って。かわしようがないんで、わかったやってみるって。

――これでみなさん休暇に突入ですか？

樋口　今年はゆっくりする年かなと。

――どうもご苦労さまでした。

Yasunori Mitsuda



光田康典

音楽

『聖剣伝説２』の効果音、『ロマンシング サ・ガ２』のサウンドエンジニアを経て、この「クロノ・トリガー」で念願の作曲をほぼ全曲担当。



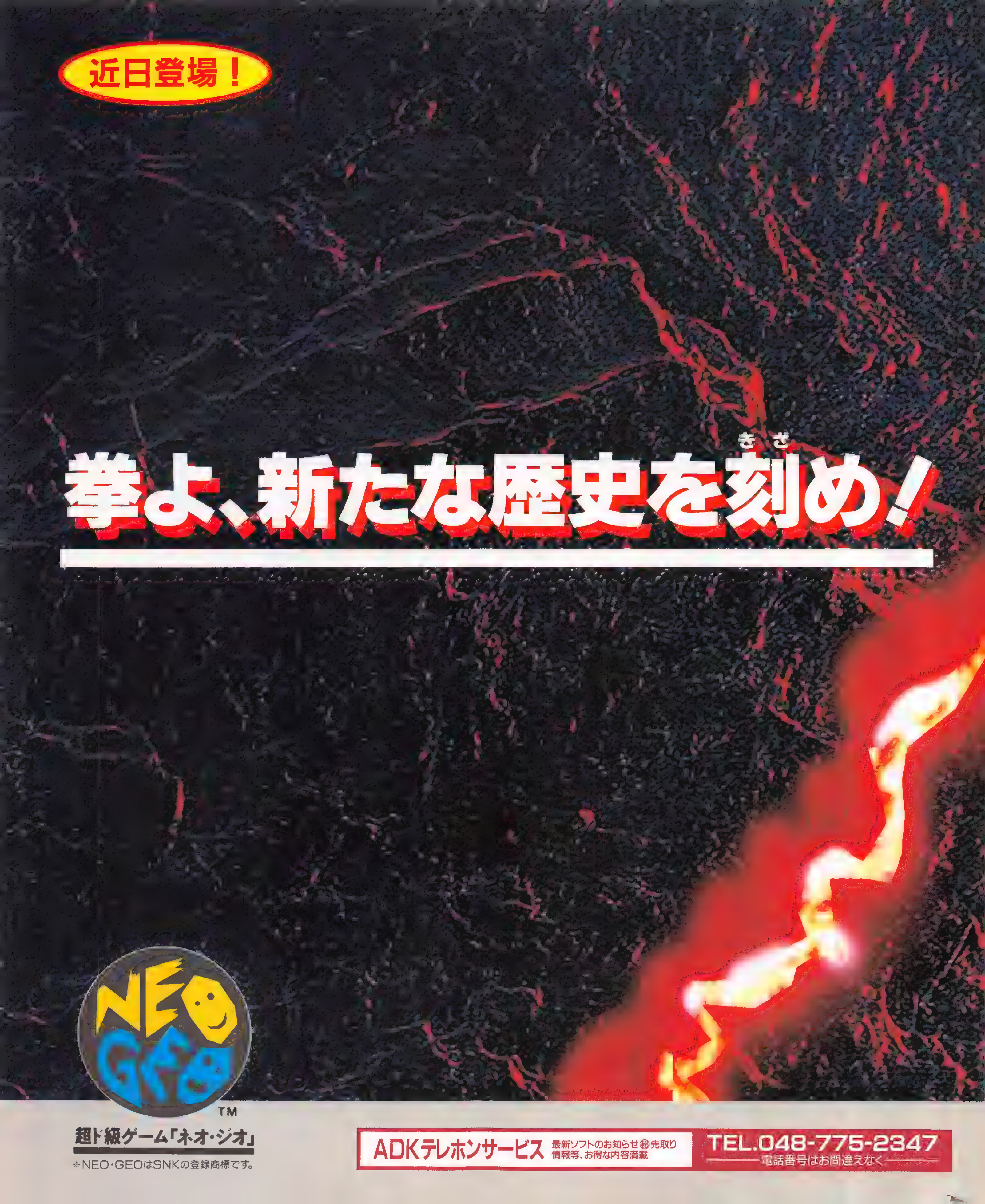
▶原始時代のアイテム購入システムも、これまでにない面白さだ。


▶こんなお楽しみが入るのも、スクウェアらしいところ。



発売元: SNK 株式会社エス・エヌ・ケイ
〒564 大阪府吹田市豊津町18-12

開発元: ADK 株式会社エーディーケイ
〒362 埼玉県上尾市愛宕3-2-15 ADKビル


近日登場！
拳よ、新たな歴史を刻め！
NEO GEO TM
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
※NEO・GEOはSNKの登録商標です。
ADKテレホンサービス 最新ソフトのお知らせ㊙先取り情報等、お得な内容満載
TEL.048-775-2347
電話番号はお間違えなく



The Future Is Now
SNK
未体験の闘い(バトル)が、君
風雲黙示録
格闘創世
TM
ふううんもくしろく ©SNK 1995
CD版
6月発売予定
価格8,800円(税別)
(ロムカセット版 5月発売予定 価格未定)


を待つ。
獅子王
イーグル
ゴズウ
メズウ
キャロル
エコラ
ジョーカー
チュン
ゴードン
ハヤテ
拳で闘うか、武器で闘うか。
対戦史上に風雲急を告げる近未来格闘!!
時は21世紀前半、謎の男「獅子王」が開催する「獣神武闘会」に最強の闘士達が集う!鍛えぬいた力と磨きぬいた技で叩きのめせ!自慢の武器で大ダメージを与えろ!全く新しい格闘スタイルと新・2ラインシステムを実現した衝撃の近未来バトルが、今始まる!!
JOKER GORDON
CREDITS 03
JOKER CHUNG
熱いゲームを、熱いまま、手にして欲しい。
NEO·GEO CD
大容量56Mメモリー搭載。ネオジオCD●希望小売価格49,800円(税別)
■製品の仕様等は変更する場合があります。〈付属品〉●ネオジオCDコントローラー×2●ステレオ音声接続コード×1●映像接続コード×1●ACアダプター×1
NEO GEOはSNKの登録商標です。
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ■ネオジオテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110 ※電話番号はお間違えなく。


CAPCOM
はがね
鋼の瞳に、なにを見る。
21世紀末…。「コロニー連合国」は強大な軍事力をもって、
地球から完全に独立しようとしていた。
時代に導かれ、交錯する6つの運命と、
彼らの搭乗を静かに待つ12体のVA(ヴァリアントアーマー)。
人類の存亡をかけた凄絶な闘いを前に、
鋼と人間がいま、ひとつになる。
※画面は開発中のものです。
●超重量級巨大メカが繰りひろげる、破壊と爆炎の超絶ロボットバトル!!
●「ウェポン攻撃」「ブースト機能」搭載の大容量300メガ・ハイパーアクション!!
●対CPU戦で各キャラクターごとに織り成される6つの熱いドラマティック・ストーリー!!
STREET FIGHTER II
TVアニメ「ストリートファイターII V」
●読売テレビ発 日本テレビ系列27局ネット
●毎週月曜日19:00~19:30放映中
監督 杉井ギサブロー テーマ曲プロデュース ASKA
全米大ヒットのハリウッド映画
ストリートファイター
東宝洋画系でGW全国ロードショー
STREET FIGHTER
"チャゲ&飛鳥"のエンディングテーマ
「Something There」ビデオクリップも同時上映
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493 広島(082)243-6264
松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991 ●電話番号はよく確かめて、おかけ間違いのないようにしてください。


CYBERBOTS™
FULLMETAL MADNESS
©CAPCOM 1994, 1995 ALL RIGHTS RESERVED.
CPS II
第10弾
サイバーボッツ
フルメタル マッドネス
QSOUND™
QSound Chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はQサウンド社の商標です。
株式会社カプコン
アーケード営業統括部
アーケード西日本営業部/〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
アーケード東日本営業部/〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)

ゲーメスト
合併号 5/30・6/15 1995
No.144
平成7年6月15日発行(毎月2回15日、30日発行)
第10巻第10号通巻第144号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3293)9321
特別定価550円(本体534円)送料148円



雑誌22443-6/15 ©SHINSEISHA 1995 Printed in Japan
T1022443060556